
10 RAZONES para SOÑAR con SWITCH
NEW SÚPER JUEGOS
GRUPO ZETA
LO + ESPERADO DE
2018
RED DEAD REDEMPTION 2
BAYONETTA 3
KINGDOM COME DELIVERANCE
GOD OF WAR
DRAGON BALL FIGHTERZ
SOUL CALIBUR VI...
35 REVIEWS ESENCIALES
XENOBLADE CHRONICLES 2
ASSASSIN'S CREED ORIGINS
SUPER MARIO ODYSSEY
STAR WARS BATTLEFRONT II
COD: WWII
SOMBRAS DE GUERRA...
MONSTER HUNTER WORLD
¡COMIENZA LA CACERÍA!
XBOX ONE X
DESPEJAMOS LA INCÓGNITA
¡A EXAMEN!
GRAN TURISMO SPORT
PROJECT CARS 2
FORZA MOTORSPORT 7


XBOX ONE


Windows 10



Fundador: ANTONIO ASENSIO PIZARRO
Presidente: Antonio Asensio Mosbah
Consejero Delegado: Agustín Cordón
Director General: Conrado Carnal
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso

Directora del Área de Revistas: Esther Tapia
Director del Área Digital: Manu Bonachela
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión: Joan Alegre y Enrique Simarro
Director del Área Comercial: Carlos García
Directora del Área de Publicidad Prensa Nacional: Marta Bilbao
Director del Área de Organización y Personas: Carlos Jiménez
Director del Área Financiera: Josep Sicart

COLABORADORES
Coordinador: Marcos García
AVdesign, Hugo Vinuesa (Diseño y maquetación), Sergio Martín, Juan García, Bruno Sol, Juan Carlos Sanz, Pedro Berruezo, Paz Boris, Inés Barriocanal, Enrique Luque, Sara Borondo, Marta Sánchez, Laura Luna.
Jefe de Producción: Jorge Barazón
Redacción: Orduña, 3. 28034. Madrid.Teléfono: 915 86 33 00

UNIDAD DE REVISTAS
Directora Comercial: Gema Arcas
Directora de Marketing: Sofía Ruiz
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Directora de Producción: Victoria Ibáñez
Suscripciones y atención al lector: 902 050 445 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Centro: Carlos Cerro y María José Martínez. Orduña, 3. 28009 Madrid. Tel.: 915 86 33 00 - Fax: 915 86 35 63 **Cataluña y Baleares:** Josep Juaneda. Coordinadora: Isabel Martín. Concell de Cent, 425. 08009 Barcelona. Tel.: 934 84 66 00 - Fax: 932 65 37 28 **Levante:** José López y Vicente Causerá - Embajador Vich, 3 - 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 963 52 68 36 - Fax: 963 52 59 30 **Norte:** Jesús Mª Matutes - Alda. Urquijo, 52. Apdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 453 108 - Fax: 944 39 52 17 **Sur:** Gesmedios & Asociados, S.C. - Asunción 76, 4º Izda. 41011 Sevilla. Tel.: 95 427 53 72 - 619 939 770 - mortiz@zetasur.com **Aragón:** José Manuel Hernández - Hernán Cortés, 37. 50005 Zaragoza. Tel.: 976 70 04 00
Coordinación: Mercè Urrós

PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Ejecutiva Comercial: Andreea Mangâr. Tel.: +34 915.863.632. andreeam@zetagestion.com
Alemania: BCN: Tanja Schrader, +49 899.250.3532. tanja.schrader@burda.com
Brasil: Altina Media: Olivier Capoulade. Tel: +55 1194.989444. ocapoulade@altinamedia.com. **Francia/Bélgica:** Infopac SA: Jean-Charles Abeille. Tel.: +33 14643.16.30. jcabeille@infopac.fr. **Holanda:** Infopac NL-Tatjana Krishnadath. Tel.: +31 348444.636. Infopac.nl@media-networks.nl. **India:** Mediascope Publicitas: Srinivas Iyer. Tel.: +91 22 2283 5755. srinivas.iyer@media-scope.com. **Italia:** Studio Villa SRL: Carla Villa Tel. +39 02.311.662. carla@studiovilla.com. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade Tel.: +35 121.385.3545. pandrade@ilimitadapub.com. **Suiza:** Adnative SA: Philippe Girardot. Tel.: +41 227 96 46 26. philippe.girardot@adnative.net. **Grecia:** Publicitas Hellas S.A: Sophie Papapolyzou. Tel.: +30 2111.060.300. sophie.papapolyzou@publicitas.gr. **Estados Unidos:** Publicitas USA: Howard Moore. Tel.: +1 212 330 07 34. hmoore@publicitas.com. **Japón:** Pacific Business: Mayumi Kai. Tel.: +81 336.61.61.38. pbi2010@gol.com. **Reino Unido:** GCA: Greg Corbett. Tel.: +44 207.730.60.33. greg@gca-international.uk.

Imprime: EINSA Print.
Depósito Legal: B 13.945-2015. ISSN 2385-7668
Distribuye: Boyacá - Crta. M-206 Loeches a Torrejón de Ardoz KM. 4,5 - 28890 Loeches Tlf.: 902 548 999. CIF B11875754
Distribución en Argentina: Capital: Huesca y Sanabria; Interior: DGP
Printed in Spain

SUMARIO

REPORTAJES

REVIEWS

FUTURO PERFECTO

Síguenos en:







Twitter
@newsuperjuegos



MONSTER HU

¡La cacería más excitante!

Una nueva temporada de caza está a punto de comenzar. ¡Y de qué forma! Capcom piensa revitalizar y dar un vuelco a una de sus sagas más queridas con la entrega más completa, seductora y hermosa de las aparecidas hasta ahora. Un nuevo punto de partida que promete ser increíble.

Sergio Martín "Replicante"

Compañía: **Koch Media**

Desarrollador: **Capcom**

Género: **Aventura**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Origen: **Japón**

Lanzamiento: **26-01-2018**

World. Es decir, Mundo. Una palabra clave en esta nueva entrega de la gran franquicia *Monster Hunter*, juego que llegará a finales de enero para PS4 y Xbox One, y más adelante en PC. ¿Y por qué adquiere tanta importancia dicho término? Pues porque más allá de dar nombre al título, va a simbolizar todo un cúmulo de intenciones y metas que Capcom pretende alcanzar con *Monster Hunter World*. Para empezar, desde que en el año 2004 la compañía nipona lanzara en Japón (a nuestro territorio llegó un año después) la primera parte de esta franquicia en PlayStation 2, la saga ha sido venerada en dicho territorio hasta límites extremos, arrastrando a millones y millones de usuarios a lo largo de una década y media. Sin embargo y por diferentes motivos, muchos de ellos meramente culturales, Occidente nunca ha llegado a ser un territorio igual de fértil para esta serie, algo que Capcom está dispuesta a cambiar con la llegada de *Monster Hunter World*. Un nuevo punto de partida para esta saga que los desarrolladores pretenden que, de una vez por todas, conquiste a los jugadores de todo el mundo y no sólo a los japoneses.

Pero quizá lo más importante de todo y, también, lo que va a terminar de dar significado a la palabra *World* dentro del universo de esta serie va a ser precisamente el gigantesco escenario que va a albergar esta nueva y maravillosa cacería. Un mundo pleno, vivo, sin ataduras y completamente unido. Una característica fundamental que va a propiciar una jugabilidad muy dinámica, fresca y apetecible… y que se convertirá en uno de los cambios más notorios de todos los que nos brindará esta súper producción.

Exploración sin fronteras

Uno de los aspectos más cuidados de la aventura será la recreación del mundo que acogerá esta odisea. De una belleza inenarrable y unas dimensiones incuantificables, el nuevo coto de caza que tendremos a nuestros pies será el más espectacular jamás aparecido en esta saga. Dicho mapeado será tan vasto que, como sí que es costumbre en la serie, quedará dividido en varias zonas distintas que podremos identificar rápidamente por diversos factores (aparte de por quedar marcadas por un número determinado). Cada una de las regiones gozará de su propia climatología, ecosistema (con todo lo que esto conllevará), orografía y demás características que harán de estas zonas entornos únicos. Y habrá de todo, desde las cuevas más oscuras y húmedas que podáis imaginar a formaciones montañosas, llanuras vastas y llenas de animales, bosques tan espesos que costará discernir lo que tengamos delante, zonas mucho más inhóspitas y desérticas… Un mundo, en definitiva, que rezumará belleza y vida que, por primera vez en la historia de la franquicia, estará totalmente cohesionado. Es decir, que no habrá que soportar tiempos de carga al pasar de unas localizaciones a otras. Se acabó eso de tener que esperar unos segundos para ir de una región determinada a la





UNA NUEVA ETAPA

En lugar de recrear una nueva entrega conservadora y para nada arriesgada, Capcom ha querido establecer una serie de cambios y permutas de gran calado a la hora de confeccionar *Monster Hunter World*. Las posibles dudas que podáis tener algunos de vosotros ante los nuevos planteamientos que nos ofrecerá esta edición de la saga quedarán completamente borradas en cuanto probéis el juego, os lo garantizamos. Capcom va a mantener intactas las virtudes tradicionales de esta franquicia y pulirá aquellos puntos más flojos y desfasados que *Monster Hunter* ha ido arrastrando a lo largo de los años, muchos de ellos debido a limitaciones técnicas. Un nuevo comienzo que os va a emocionar.

adyacente cuando, por ejemplo, estemos persiguiendo a una de las muchas bestias a las que podremos dar caza. Una lacra que, desde hace ya algún tiempo, Capcom estaba tratando de eliminar pero que, por razones principalmente técnicas y de diseño, no había podido solucionar. Por lo tanto, en esta ocasión en lugar de tener que recorrer lo que podríamos considerar como pequeñas piezas de puzles que acaban dando forma a un mapeado completo, en *Monster Hunter World* por fin podremos deambular por un mundo abierto real y maravilloso. Un mapeado tan grande que, seguramente, tardaremos mucho tiempo en recorrer y explorar al milímetro para descubrir todos sus entresijos y secretos… los cuales, según parece, serán muy abundantes.

Sin embargo y a pesar de que en el entorno principal podremos encontrar casi de todo, incluyendo los ya clásicos campamentos en los que podremos descansar frente a una hoguera, dialogar con un puñado de personajes, cocinar y realizar otras actividades, también podremos disfrutar de otros escenarios diferentes. Hablamos de las tradicionales ciudades y pueblos (según se mire), localizaciones que actuarán como núcleos o Hubs centrales que nos permitirán efectuar numerosas actividades, algunas de ellas básicas. Astera será el nombre del primero de estos lugares al que llegaremos. Allí nos recibirán con los brazos abiertos los cazadores de la zona y podremos efectuar tareas de todo tipo, desde consultar el tablón de misiones disponibles a mejorar nuestras armas, dialogar con la gran cantidad de personajes que se darán cita en sus calles y locales, etc. Lugares, en definitiva, en los que podremos relajarnos y prepararnos convenientemente antes de salir de caza, la razón de ser de todo *Monster Hunter*. Efectivamente, porque el gran pilar sobre el que se apoyará esta producción será precisamente los

[!]

La libertad de acción que nos ofrecerá esta aventura será increíble. Habrá decenas y decenas de encargos y misiones secundarias que podremos cumplir, múltiples de personajes con los que dialogar, campamentos y pueblos que visitar...

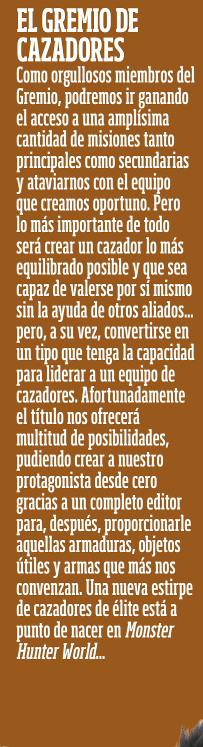
DOBLADO AL ESPAÑOL... ENTRE OTROS IDIOMAS

Se nota que Capcom está cuidando hasta los últimos detalles de su nueva creación. Por primera vez en la saga, podremos escuchar a los personajes hablar en perfecto castellano, si bien también podremos hacerlo en otros idiomas, como el propio dialecto clásico de la saga.

¡SALUDOS, CAMARADA!

Los simpáticos Felynes o Camaradas regresarán en esta nueva entrega de *Monster Hunter*. Estos personajes de apoyo nos prestarán su ayuda durante toda la aventura y serán capaces de ayudarnos en combate, restaurar nuestra energía y demás. Una alianza muy valiosa... ¡y adorable! Sí, porque podremos personalizar su aspecto como más nos apetezca gracias al editor correspondiente.





EL GREMIO DE CAZADORES

Como orgullosos miembros del Gremio, podremos ir ganando el acceso a una amplísima cantidad de misiones tanto principales como secundarias y ataviarnos con el equipo que creamos oportuno. Pero lo más importante de todo será crear un cazador lo más equilibrado posible y que sea capaz de valerse por sí mismo sin la ayuda de otros aliados... pero, a su vez, convertirse en un tipo que tenga la capacidad para liderar a un equipo de cazadores. Afortunadamente el título nos ofrecerá multitud de posibilidades, pudiendo crear a nuestro protagonista desde cero gracias a un completo editor para, después, proporcionarle aquellas armaduras, objetos útiles y armas que más nos convenzan. Una nueva estirpe de cazadores de élite está a punto de nacer en *Monster Hunter World*...

///El tamaño del mundo que acogerá esta aventura será increíble y, por primera vez en la serie, estará unido, sin tiempos de carga entre las regiones///

enfrentamientos contra las diferentes especies de animales que camparán a sus anchas por los decorados. Unas batallas que, por lo que hemos podido comprobar, estarán muy bien llevadas y serán muy ágiles y espectaculares.

Cacerías tácticas y en grupo

En los anteriores *Monster Hunter* resultaba igual de importante prepararnos debidamente para cada cacería (haciendo acopio de todo tipo de provisiones) que el desarrollo de cada misión en sí. Bien, pues eso mismo sucederá de nuevo en *Monster Hunter World,* lo que pasa es que todo lo que tendrá que ver con la fase de preparación será mucho más "llevadero" y rápido. Capcom está tratando por todos los medios de simplificar lo máximo posible ciertas tareas no demasiado gratificantes (al menos para muchos usuarios) y hacer de esta entrega una aventura más "friendly" con el usuario. Por eso se simplificarán ciertos procesos, mientras que las interfaces y pantallas de menú serán mucho más claras y atractivas. Unas medidas que nos parecen muy acertadas y que, ojo, no supondrán merma alguna para la faceta táctica y estratégica que atesorará el juego: simplemente se agilizarán mucho las cosas. Una búsqueda en pos de la accesibilidad sin perder de vista la tradición ni la esencia de esta veterana franquicia.

[?]

Una de las cuestiones que todavía están un poco en el aire es todo lo relacionado con la historia que estará detrás de este nuevo episodio. ¿Qué sorpresas argumentales nos esperan? Pronto lo sabremos.





///Esta nueva edición de Monster Hunter será más accesible pero, no por ello, menos compleja. Será un juego muy completo, largo y repleto de contenido///

Nuevamente podremos disfrutar muchísimo saliendo de caza por nuestra cuenta y riesgo, pudiendo ir aceptando una serie de misiones y encargos que, por lo que hemos podido comprobar, serán bastante diversos. Una vez metidos en faena podremos dejarnos guiar por unas luciérnagas que irán resaltando todo tipo de hierbas, recolectables, rastros y huellas de las criaturas a las que estemos persiguiendo, etc. Una innovación que, de nuevo, servirá para allanar un tanto las cosas a los cazadores, si bien podremos desactivar dicha ayuda desde la pantalla de opciones. Y cuando llegue la hora de enfrentarnos a los distintos monstruos, tendremos que planear nuestra táctica a seguir, sobre todo cuando los rivales sean especialmente duros. Crear nubes de polvo o polen para tratar de cegar a las bestias, usar el entorno para camuflarnos y pillar a nuestra presa por sorpresa y otras estrategias básicas estarán a nuestra disposición. Y en muchos casos podremos usar el entorno en nuestro beneficio, una característica que nos ha gustado especialmente. Todo esto está muy bien, pero la verdadera diversión llegará cuando nos unamos a otros cazadores mediante el modo cooperativo online. Gracias a esto podremos participar en cacerías mucho más complicadas y exigentes, pudiendo comunicarnos mediante chat de voz con unos y otros. Una modalidad que, como siempre, extraerá todo el jugo lúdico que

MONSTRUOS INCREÍBLES

¿Qué sería de un *Monster Hunter* sin las decenas de criaturas que campan a sus anchas por los decorados... y a las que debemos ir dando caza? Nuevamente serán incontables las bestias que nos encontraremos durante nuestro viaje, incluyendo más de una veintena de especies completamente inéditas que estamos deseando abatir. Y ojo, que algunos monstruos serán realmente intimidantes y duros de pelar, por lo que habrá que darles caza en compañía de otros jugadores gracias al siempre recomendable modo cooperativo online.

MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO

Una de las características más importantes de *Monster Hunter World* (y, desde hace unos años, de toda la saga) será su modo multijugador cooperativo online, que en este caso permitirá la participación de hasta cuatro cazadores simultáneos. Una opción que ya hemos podido probar y que podemos aseguraros que funcionará de manera perfecta y, además, será más flexible que la experimentada en anteriores entregas de la saga. Gracias al sistema drop in estas partidas multijugador serán más accesibles y funcionarán de manera multirregional por vez primera en la serie, cacerías que ganarán muchos enteros en intensidad y diversión... ¡y que nos permitirán enfrentarnos a las bestias más poderosas de todo el juego!


EL MONSTER HUNTER MÁS PRECIOSISTA
No exageramos nada si afirmamos que, desde el punto de vista meramente estético, habrá años luz de diferencia entre lo que nos brindará esta entrega en materia gráfica y lo contemplado en cualquier otra edición de la saga. Un auténtico espectáculo que nadie debería perderse.
Filtrar iconos
Todos
Encargada: La base de opera



TRES MODOS GRÁFICOS ENTRE LOS QUE ELEGIR
Los usuarios de PS4 Pro y Xbox One X podrán escoger entre tres opciones gráficas distintas. La primera priorizará la tasa de cuadros por segundo para acercarse a los 60, la segunda aumentará la resolución y la tercera potenciará ciertos efectos gráficos. ¿Cuál preferís?

UNA SERIE MARAVILLOSA

La primera parte de la saga, *Monster Hunter*, se estrenó en Japón en marzo de 2004. Y lo hizo en PS2, consola que más tarde recibiría su continuación... que no salió del país nipón. Desde entonces y paradójicamente la serie se afianzó mucho más en sistemas portátiles como PSP y Nintendo 3DS, entregas que han logrado vender millones y millones de juegos... nuevamente en Japón, porque en Occidente nunca ha terminado de explotar. Suponemos que por esa razón muchas de las entregas y "expansiones" de *Monster Hunter* nunca han acabado aterrizando (al menos de forma oficial) en los mercados europeos y americanos. Un claro ejemplo de esto último es el reciente *Monster Hunter XX*, título que apareció hace ya unos meses en Nintendo 3DS y Switch y que, mucho nos tememos, nos quedaremos sin degustar a no ser que Capcom y Nintendo cambien mucho de parecer.

presentará esta magnífica producción. Nos esperan muchas, incalculables horas de diversión ya sea jugando en solitario o, lo más deseable, con otros jugadores.

Novedades muy llamativas

Además de todo lo que os hemos comentado ya, *Monster Hunter World* presentará muchas innovaciones más. Para empezar el editor de personajes será más completo que nunca, pudiendo recrear al protagonista a nuestro entero gusto. Las armas también experimentarán un lavado de cara importante e, incluso, se añadirán algunas nuevas como la útil eslinga. También se agradecerá el doblaje a nuestro idioma, aunque los más fieles seguidores de la saga seguro que disfrutarán más escuchando a los personajes charlar en el dialecto único de *Monster Hunter*. Pero dejando todo esto de lado, el cambio más llamativo será su nuevo aspecto visual, que estará a años luz de lo observado en anteriores entregas. Las bestias gozarán de un aspecto casi real y muy detallado, los entornos estarán sobrecargados de todo tipo de vegetación y otros elementos ornamentales, los personajes harán gala de unas animaciones extraordinarias y muy suaves, la iluminación será magnífica... Un auténtico recital técnico que, además, en PS4 Pro y Xbox One X nos permitirá escoger entre tres configuraciones gráficas diferentes: potenciar la tasa de cuadros de animación, aumentar la resolución o mostrar gráficos algo más elaborados pero a 30 cuadros de animación. Un impecable acabado visual en cualquiera de los casos que supondrá el fin de fiesta perfecto para un título que puede hacer historia dentro de esta maravillosa y venerada serie.






LEGO
MARVEL
SUPER HEROES 2
¡LA BATALLA POR TODO EL TIEMPO!
YA DISPONIBLE
7
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
PC DVD-ROM SOFTWARE
MARVEL
LEGO GAMES
TT games
WB GAMES
LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. © 2017 MARVEL. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. "", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)

10 RAZONES PARA SOÑAR CON SWITCH

Desde que se estrenara el pasado 3 de marzo, Switch ha ido conquistando a todo tipo de jugadores gracias a sus múltiples posibilidades, su innovador concepto de consola híbrida y a un increíble catálogo de JUEGOS EXCLUSIVOS. ¡Un estreno formidable!

1 Porque podrás jugar dónde y cuándo quieras

Una consola, tres formas diferentes de disfrutar con ella. Switch es la única de su especie que nos permite jugar como queramos, en el lugar que más nos apetezca y de la forma que creamos oportuna. La comodidad del sofá que tenemos en nuestro salón, en el tren o autobús, mientras descansamos tumbados en la cama, en el recreo con nuestros amigos, cuando vamos al baño... ¡ejem! El caso es que en función de nuestras necesidades, Switch es capaz de seguir nuestro ritmo y adaptarse a ellas. Es maravilloso el hecho de estar jugando a *Super Mario Odyssey* cómodamente enfrente de nuestro televisor mediante el modo conectado (Docked) para, acto seguido, sacar la consola de su stand, conectarla los mandos Joy-Con... ¡y seguir disfrutando de Mario sobre la marcha gracias a su modo portátil! Es algo increíble. Además gracias a ella el concepto de juego social adquiere una nueva dimensión haciendo uso del modo sobremesa, que nos permite usar la pantalla de la consola como si fuera una televisión improvisada y usar los dos Joy-Con (¡o los que sean necesarios!) de manera independiente para demostrar a nuestros amigos quién es el mejor en *FIFA 18* o el más rápido en *Mario Kart 8 Deluxe*, por ejemplo. Switch es única. Es una consola que ofrece nuevas y excitantes maneras de disfrutar de nuestros juegos favoritos.



2 Super Mario Odyssey, ¡el Juego del Año!

Mario nunca decepciona. Esa es una de sus mejores cualidades y, con *Super Mario Odyssey*, lo ha vuelto a demostrar. Es indescriptible lo mucho que divierte esta aventura de saltos y plataformas en 3D. Cada uno de los mundos (hay más de una docena, sin contar varios secretos...) que podemos visitar junto a nuestro fontanero favorito nos regalan momentos increíbles, diversión en su estado más puro y una capacidad para sorprendernos continuamente que hacía tiempo que no experimentábamos. La imaginación que derrocha el juego queda patente en multitud de ocasiones, pudiendo participar en minijuegos tan alocados como muy entretenidos, pasar de un plumazo de zonas enteramente 3D a otras en 2D que recuerdan a los primeros juegos protagonizados por este personaje... Pero lo mejor es su nuevo aliado, Cappy. Una gorra muy especial que cuenta con la capacidad única de poder capturar a una inmensa cantidad de enemigos (¡incluso objetos!) y, lo más llamativo, adquirir sus habilidades. Una innovación tan sensacional como su apartado visual, que nos ofrece todo un torrente de colorido, suavidad y excelencia artística jamás disfrutado en esta saga.

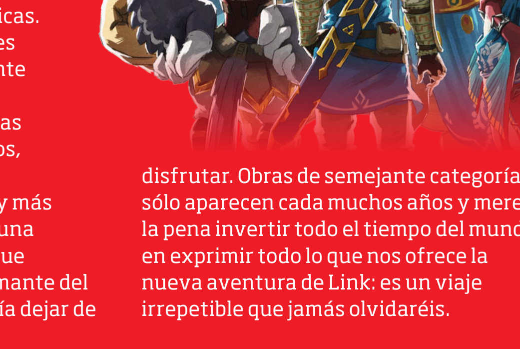








3 Zelda: Breath Of The Wild, el otro GOTY



Link siempre conquista nuestros corazones... ¡pero con esta apoteósica nueva aventura ha ido un paso más allá! Nintendo ha arriesgado mucho con esta nueva entrega de *The Legend of Zelda*, dado que ha roto con muchos de los convencionalismos habituales de la serie y ha querido ofrecer algo muy diferente. ¿El resultado? Uno de los mejores juegos de la saga... y del año, de la historia... No exageramos cuando afirmamos que el mundo que acoge esta aventura con tintes de RPG es el más extenso y descomunal jamás plasmado en un título de estas características. Pero lo más importante de todo es que este mundo es completamente abierto, explorable al 100% y, lo más sorprendente, oculta decenas y decenas de secretos, santuarios, mazmorras, objetos, armas y así hasta el infinito. Por eso mismo y más que un simple juego, se trata de una inenarrable experiencia lúdica que nadie, absolutamente ningún amante del mundo de los videojuegos debería dejar de disfrutar. Obras de semejante categoría sólo aparecen cada muchos años y merece la pena invertir todo el tiempo del mundo en exprimir todo lo que nos ofrece la nueva aventura de Link: es un viaje irrepetible que jamás olvidaréis.





4 Splatoon 2, el secundario de lujo

Una de las mejores noticias que nos dejó Wii U fue la aparición de *Splatoon*. Ya sabéis que Nintendo no suele hacer las cosas como los demás y se aleja de las modas que van marcando a esta industria. Y esta senda tan plausible dio como resultado un shooter dotado de un gran componente multijugador que no se parecía a nada dentro de su género. Un planteamiento que ha sido nuevamente recogido por *Splatoon 2* y que se mantiene igual de fresco que entonces a pesar del tiempo transcurrido. En lugar de pegar tiros sin cuartel, lo que nos propone este shooter multicolor es aliarnos con nuestros amigos para conquistar la mayor cantidad de territorio posible. ¿Y cómo? Pues lanzando pintura sin parar, una actividad sólo al alcance de los Inklings, unos personajes mitad humanos, mitad calamares que dan vida a un juego genial e ideal para descargar pint... ¡adrenalina!



5 Mario Kart 8 Deluxe, el otro secundario de lujo



Mario y sus amigos ya demostraron en Wii U de lo que eran capaces, sí, pero ahora en Switch *Mario Kart 8* adquiere una nueva dimensión en su versión *Deluxe*. Ya sea en casa, en el Metro, en la consulta del médico o donde os apetezca, podéis disfrutar de las carreras arcade más alocadas y frenéticas que podáis resistir. En cualquiera de las muchas modalidades y opciones que incorpora el título, incluyendo modo multijugador local a pantalla dividida y también online, podéis escoger entre una generosa gama de pilotos tan conocidos como Donkey Kong, Bowser, Peach, Link o Luigi para pisar a fondo en un amplísimo número de circuitos. Además tenemos la oportunidad de personalizar totalmente nuestro vehículo y seleccionar entre multitud de motos y karts tan llamativos como originales. Un juego muy completo y rebosante de contenido que os atrapará por su vertiginoso desarrollo y por la simpatía que se desprende en cada carrera. Una de las apuestas más sugerentes y seguras que posee el catálogo de Switch. ¡Diversión a toda velocidad!

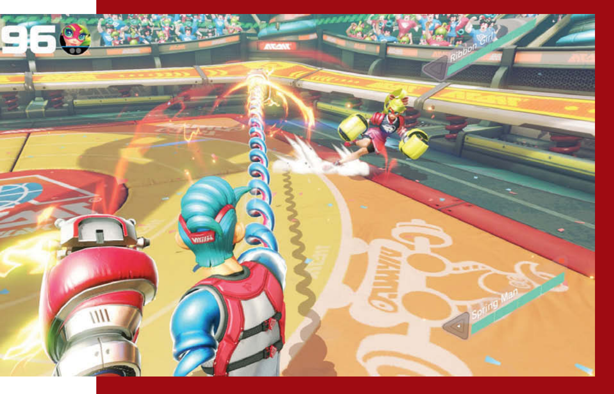
6 Xenoblade Chronicles 2, el macro JRPG

Mucho se había especulado acerca de este título antes de su lanzamiento: que si no iba a llegar a tiempo para disfrutarlo en Navidad, que si su tamaño no iba a ser ni de lejos el mismo que el exhibido en la primera parte de la saga, que si la abuela fuma... El caso es que el tiempo ha puesto a cada uno en su sitio y *Xenoblade Chronicles 2* se ha convertido en uno de los juegos de rol de talante japonés (los JRPG) más sobresalientes de la temporada. Diseñado en exclusiva para explotar las prestaciones de Switch, en esta aventura podemos visitar unos entornos que gozan de un tamaño increíblemente extenso y que han sido dotados de una vida y encanto pocas veces visto. Una aventura que nos anima a pelear contra monstruos muy poderosos, bucear en el maravilloso Mar de Nubes, dialogar en español con decenas de personajes de lo más curioso y, por supuesto, entablar amistad con un buen número de aliados. Una odisea muy emotiva que, además, narra una de las historias mejor escritas que hemos tenido la suerte de disfrutar en los últimos tiempos. Déjate seducir por el mejor rol que podéis encontrar ahora mismo. ¡Os esperan más de 60 horas de pura diversión!





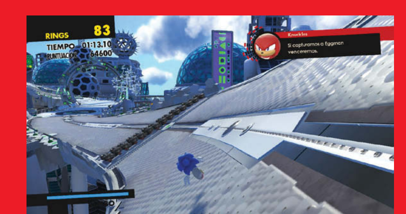
7 ARMS, el tapado que nadie esperaba



Así de repente y de la nada, Nintendo se ha sacado de la manga un título de lucha del todo espectacular, muy táctico (más de lo que parece) y entretenido. Su nombre es *ARMS* y una de sus mayores virtudes es que no se parece a nada de lo que hayáis probado antes dentro de este género. Desde una perspectiva en 3D, debemos controlar a una serie de luchaadores que poseen la cualidad de lanzar sus puños hacia los rivales, dotándoles de una capacidad ofensiva muy potente y, por supuesto, de un gran alcance. Una forma muy refrescante de entender un juego de lucha que garantiza unos piques extraordinarios ya sea jugando de manera local o en el modo online.

8 Los Third Parties

El éxito de Switch no está pasando desapercibido para las grandes compañías de software. La industria del videojuego en todo su esplendor está respaldando a la nueva consola de Nintendo, un apoyo que ya ha dado muchos frutos en forma de títulos realmente interesantes y para todo tipo de jugadores. Desde el thriller policíaco que lleva por nombre *L.A. Noire* y otras propuestas adultas como pueden ser *Doom, Resident Evil Revelations 1 y 2* o *The Elder Scrolls V: Skyrim*, a otros juegos dirigidos a un público más amplio como pueden ser *FIFA 18, Sonic Forces, NBA 2K18* o *Dragon Ball Xenoverse 2*, hay mucho por descubrir. Incluso podemos encontrar títulos Third Party exclusivos para Switch como *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* o *Gear.Club Unlimited*. Una suculenta oferta que seguirá creciendo a lo largo del 2018 con nuevos títulos que nos procurarán nuevas experiencias.



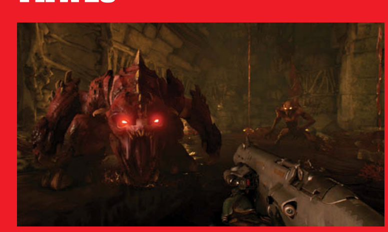
SONIC FORCES



FIFA 18



L.A. NOIRE



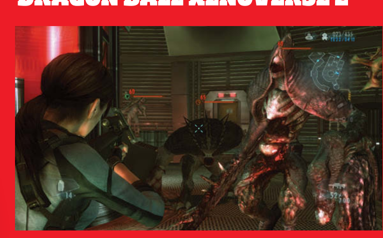
DOOM



DRAGON BALL XENOVERSE 2



TESV: SKYRIM



RESIDENT EVIL REVELATIONS



NBA 2K18



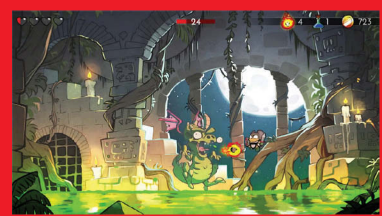


9 Los indies ponen toda la carne en el asador

En una era cada vez más digital, los títulos independientes o indie poseen una relevancia muy importante. La acogida que ha tenido Switch entre los estudios de desarrollo independientes ha sido magnífica y, gracias a ello, la tienda online de la consola, la eShop, está rebosante de títulos de una calidad muy elevada. Puede que el más conocido de todos sea el fenómeno cultural que lleva por nombre *Rocket League*, uno de los juegos más enganchantes que se pueden encontrar hoy en día. Pero la oferta es tan amplia que llega a todos los géneros, desde el RPG más tradicional y cautivador de *Golf Story* a la frenética acción de *Mr. Shifty*, las plataformas de claro enfoque retro de *Wonder Boy* o las aventuras con un alto componente de exploración como la que nos ofrece *SteamWorld Dig 2*. Una categoría de juegos que seguirá aumentando a lo largo del año que viene con títulos muy deseados y que seguro que nos hacen pasar muy buenos ratos. *Owlboy*, *Gal Gun 2*, *A Knight's Quest*, *Battle Chasers: Nightwar* o *Bloodstained* son algunos de los que nos esperan.



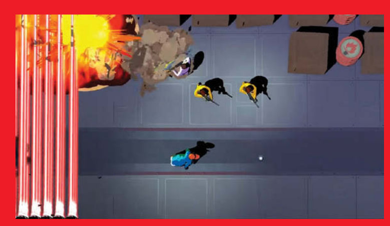
ROCKET LEAGUE



WONDER BOY



CAT QUEST



MR. SHIFTY

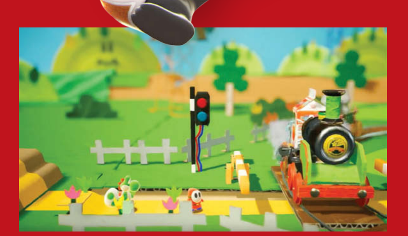


STEAMWORLD DIG 2

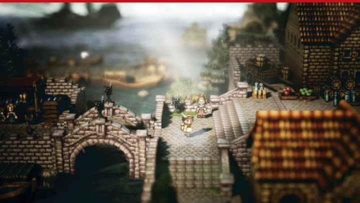


GOLF STORY

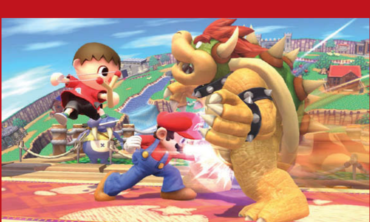
10 Lo que ya sabemos y... muchos rumores



YOSHI



PROJECT OCTOPATH TRAVELER



SUPER SMASH BROS.



KIRBY STAR ALLIES

Si el 2017 pasará a la historia por ser el año de estreno de Switch y, también, por haber albergado una cantidad impresionante de auténticas obras maestras, el futuro pinta realmente bien para la consola de Nintendo. Así de entrada está confirmada la llegada de algunas de las estrellas más queridas de la factoría de Kioto como *Yoshi*, *Kirby Star Allies* o el más esperado de todos: *Metroid Prime 4*. Pero claro, a esto se unen otra serie de juegos Third Party tan apetecibles como *Wolfenstein II: The New Colossus*, *Lost Sphear*, *Attack on Titan 2* o *Steep* entre otros... ¡y muchos rumores! ¿Os imagináis conversiones de grandes clásicos de Wii U como *Super Smash Bros* o *Super Mario Maker*? Pues atentos, que podrían llegar...



Xenoblade Chronicles 2

LA GUINDA QUE LE FALTABA A SWITCH PARA FIRMAR UN AÑO MEMORABLE

JRPG. Un acrónimo (Japanese Role Playing Game) que, para muchos de nosotros, es sinónimo de vivir Fantasías increíbles, adentrarnos en cuentos con Dragones de por medio, descubrir Secretos maravillosos, conocer a Personas dotadas de poderes extraordinarios… Un género tan clásico como venerado por muchos de nosotros que, después de pasar unos años un tanto "lúgubres" (coincidiendo con la depresión del mercado japonés del videojuego), ha retomado el impulso. ¡Y vaya si lo ha hecho! Son muchos los juegos de gran calidad que han aparecido durante los últimos tiempos, grupo al que sin duda pertenece la nueva creación de Monolith Soft para Switch que lleva por nombre *Xenoblade Chronicles 2*. Una aventura sobresaliente en prácticamente todos sus ámbitos que nos cuenta la historia de Rex, un joven experto en el arte del buceo que se convierte en el personaje central del juego. La trama resulta muy compleja y, para resumirla, nos mete de lleno en un mundo en crisis, Alrest, que está sumergido en un denso mar de nubes en el que sólo unas bestias colosales llamadas Titanes son capaces de desenvolverse en él. Unas criaturas que cobran una gran importancia porque, dado su descomunal tamaño, son capaces de albergar pequeños asentamientos. Sin embargo en Alrest no reina la paz precisamente y bajo una conspiración de increíbles proporciones, sólo Rex y sus amigos pueden acabar con ella. ¿Y cómo? Pues gracias a su habilidad como Piloto que le permite dar vida y controlar a los Blades, unos personajes de apoyo que sólo pueden ser dominados por dichos Pilotos. Una historia que, según avanzamos, gana en complejidad y acaba enganchando de manera irremediable, algo fundamental en este tipo de producciones. Además disfrutaremos de ella durante un mínimo de unas 50 o 60 horas, que pueden ser muchas más si nos paramos a realizar las innumerables misiones secundarias que nos propone la aventura, si invertimos tiempo en buscar los llamados Cristales Primordiales para dar vida a nuevos Blades, etc. Y sin querer destripar nada, la parte final de la aventura nos depara momentos que merece la pena contemplar porque, desde el punto de vista argumental, tienen muchísimo interés. Bajo esta trabajada narrativa brilla con fuerza un sistema de juego y un desarrollo tan denso y lleno de matices que, sinceramente, sería imposible explicar con detalle en estas líneas. Pero lo que sí que podemos hacer es señalar sus aspectos más importantes, siendo la exploración uno de ellos. Es increíble la cantidad de lugares que es posible llegar a visitar en esta aventura: los hay a montones. Y lo mejor es que todos ellos (o la inmensa mayoría) han sido recreados con un gusto exquisito y, en muchas ocasiones, poseen un tamaño tan sobredimensionado que es necesario invertir mucho tiempo para recorrerlos en



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Monolith Soft**

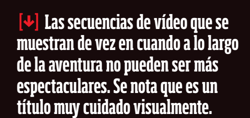
Género: **JRPG**

Plataforma: **Switch**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés/Japonés**



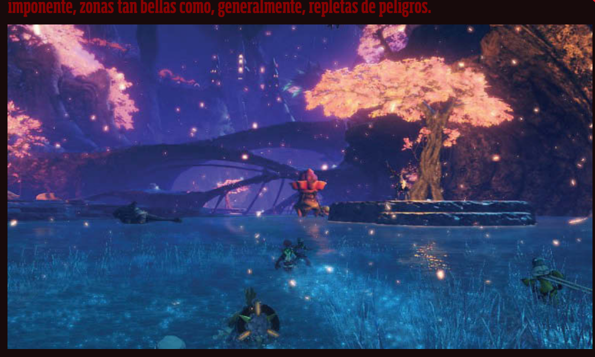
[→] Los cristales primordiales juegan un papel fundamental en el juego porque nos permiten dar a luz a nuevos Blades, nuestros compañeros.



[↓] Las secuencias de vídeo que se muestran de vez en cuando a lo largo de la aventura no pueden ser más espectaculares. Se nota que es un título muy cuidado visualmente.



[↓] La diversidad de entornos y localizaciones que ostenta este JRPG es imponente, zonas tan bellas como, generalmente, repletas de peligros.



[↓] Los textos han sido traducidos a nuestro idioma mientras que las voces pueden escucharse tanto en inglés como, si descargamos el parche gratuito, en japonés.



UN MUNDO VIVO

Alrest es un lugar tan increíblemente bello como lleno de matices y contrastes. En sus diferentes zonas, ciudades y regiones es posible encontrarnos con una rica variedad de fauna y vegetación autóctonas que merece la pena disfrutar con la tranquilidad necesaria.

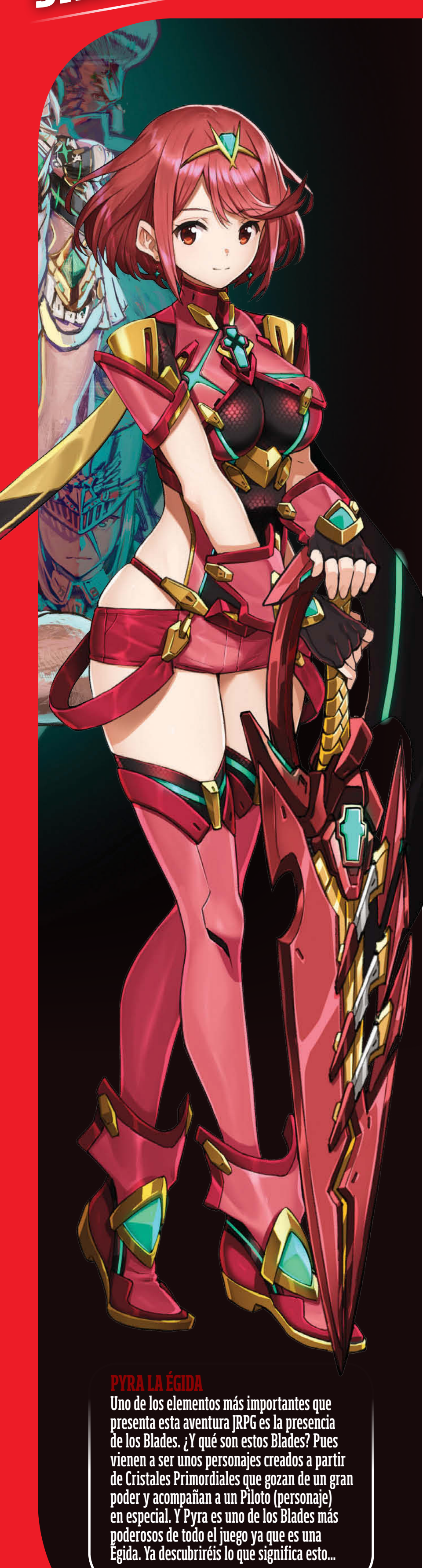


su totalidad. Pero merece la pena, eso también os lo aseguramos. La sensación de libertad que se respira en muchos de estos interminables escenarios es fascinante, pudiendo realizar multitud de tareas mientras los investigamos, como recolectar materiales y hierbas de todo tipo, abrir tesoros muy llamativos, contemplar paisajes cautivadores o, lo más frecuente, enfrentarnos a todo tipo de bestias y adversarios. La variedad de éstos es increíble y, también, su nivel de peligrosidad, el cual eso sí queda bien señalado para que no nos llevemos sorpresas desagradables como acabar abatidos de un solo golpe. El sistema de combate es bastante particular y está muy bien plasmado, aunque requiere de cierto tiempo de aprendizaje para conocer todos sus entresijos. Nosotros controlamos el movimiento del protagonista, el cual efectúa los ataques físicos de manera automática. Sin embargo sí que tenemos el control directo de multitud de variables que es posible desplegar durante las contiendas, desde qué acciones especiales (llamadas Artes) ejecutar en cada momento a decidir el Blade (nuestro personaje de apoyo) que deseamos que salte al campo de batalla. Fruto de esto podemos vivir enfrentamientos realmente vibrantes, muy fluidos y estratégicos, siendo una de las muchas virtudes que presenta el juego. Pero no todo consiste en pelear cuando estamos recorriendo los parajes y, de hecho, interactuar con los distintos personajes (hay cientos de ellos) que se encuentran en los pueblos y pequeñas ciudades resulta fundamental. ¿Y para qué? Pues para mercadear, llevar a cabo numerosas tareas secundarias con suculentas recompensas de por medio, recabar información sobre nuestro entorno y enemigos… Unas conversaciones que han sido traducidas a nuestro idioma de manera muy notable. ¿Qué mas elementos nos ofrece el juego? Pues, como ya os comentamos antes, innu-

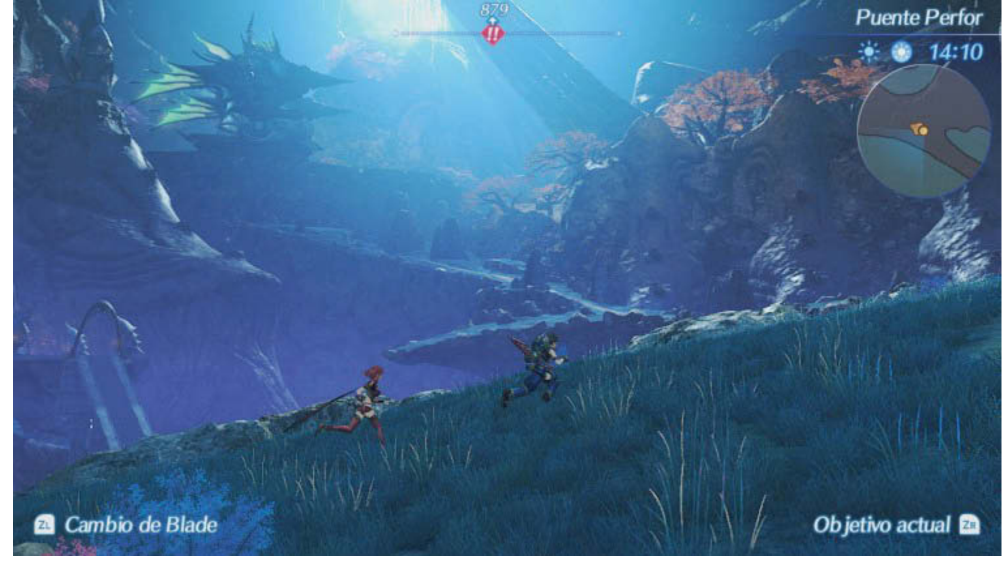
REX, UN PILOTO PARA EL RECUERDO

Este chico que veis es el protagonista de esta gran historia que vivimos en *Xenoblade Chronicles 2*. Su gran especialidad es la de bucear en el mar de nubes que forma parte del enorme mundo que acoge esta aventura. Pero pronto se da cuenta de que posee otras habilidades más ocultas que le convierten en un Piloto muy poderoso capaz de ejecutar letales Artes... y contar con el apoyo de las increíbles Blades.





PYRA LA ÉGIDA
Uno de los elementos más importantes que presenta esta aventura JRPG es la presencia de los Blades. ¿Y qué son estos Blades? Pues vienen a ser unos personajes creados a partir de Cristales Primordiales que gozan de un gran poder y acompañan a un Piloto (personaje) en especial. Y Pyra es uno de los Blades más poderosos de todo el juego ya que es una Égida. Ya descubriréis lo que significa esto...



» merables. Minijuegos en plan 8 bits tan nostálgicos como adictivos, secretos para dar y tomar, mucho sentido del humor, escenas de vídeo de una calidad asombrosa, la mejora progresiva de las aptitudes de los personajes... Y, por supuesto, también podemos llevar a cabo la gran especialidad de Rex, bucear en el mar de nubes en lugares prefijados, una actividad que nos reporta beneficios y recompensas muy atractivos. En definitiva, un torrente de diversión tradicional JRPG de la mejor calidad que, además, ha sido rodeada por un envoltorio gráfico simplemente sensacional. *Xenoblade Chronicles 2* puede presumir de gozar de un apartado técnico que, por ejemplo, no tiene nada que envidiar al mismo mostrado en el exuberante *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* de esta misma consola. Un trabajo en el que sobresale la línea artística por encima de todo, permitiéndonos disfrutar de lugares simplemente mágicos... y de personajes que han sido dotados de una expresividad extraordinaria. De hecho resulta casi imposible no encariñarse con muchos de estos protagonistas (Pyra, Abu, Poppy, Nia, etc.), algo que sólo sucede en los mejores representantes del género. Tampoco podemos pasar por alto la soberbia ambientación que se deja palpar en cada escenario que visitamos, desde naves acorazadas a lagos, ciudadelas o bosques,

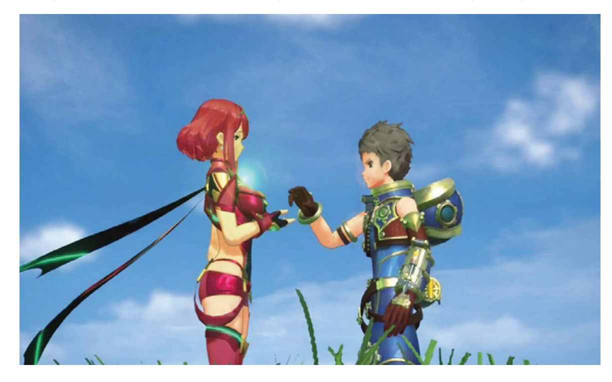
///Xenoblade Chronicles 2 es uno de los mejores JRPG de la temporada///

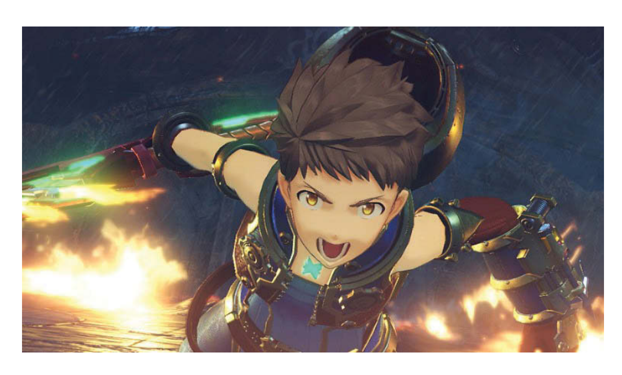


[↑] El sentido del humor está muy presente y, con frecuencia, somos testigos de conversaciones y situaciones muy divertidas. La expresividad que muestran los protagonistas es fantástica.



[↑] Como buceadores expertos, podemos darnos un baño en el mar de nubes cuando hallamos un lugar adecuado para dicha práctica. Luego toca efectuar un sencillo QTE y... ¡al tajo!





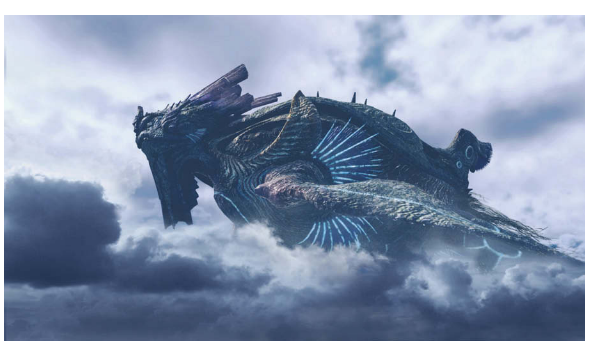




COMBATES MUY LLAMATIVOS
Los enfrentamientos contra todo tipo de bestias y rivales son tan frecuentes como estratégicos. Nosotros nos encargamos de controlar el movimiento y los ataques especiales (Artes) de nuestro personaje, si bien éste ejecuta los ataques "normales" de forma automática. Un sistema muy interesante.







[↑] Como sucede en casi todos los JRPG, la disposición y formación del grupo va cambiando a medida que progresamos en la interesante historia.

[↗] El curioso minijuego Tiger! Tiger!, creado por el personaje Tora, imita a los clásicos juegos arcade de 8 bits. ¡Y pica lo suyo!

[→] Los colosales titanes suelen ser "lugares" de asentamiento para amplios grupos de habitantes. El problema es que están desapareciendo...

lugares todos ellos representados con todo lujo de detalles. Y, que no se nos pase por alto, también es obligado poner el foco en las numerosas y magníficas secuencias de vídeo que es posible ir visualizando a lo largo de toda la aventura. Unas escenas que, en algunos casos, alcanzan unos niveles de intensidad sublimes. Una vez explicado todo esto, es justo señalar que el título luce mucho mejor en modo dock (conectado al televisor) que en portátil, donde sí que se aprecia una bajada global de rendimiento. Una mera anécdota para una aventura visualmente sobresaliente. Y si el aspecto técnico es excelente, el apartado sonoro es todavía mejor, merced especialmente a una BSO maravillosa (posiblemente, la mejor que se ha plasmado en título alguno de Switch) y a un doblaje dual inglés-japonés muy bueno. Oro puro y mucha diversión. Eso es lo que vais a encontrar en esta colosal aventura JRPG, una de las mejores de esta temporada.

91 GRÁFICOS
El mundo que cobra vida en esta aventura, Alrest, es una auténtica preciosidad. Y la dirección artística que muestran los personajes y monstruos no puede ser más atractiva. Eso sí, luce mejor en modo dock que en portátil, tened esto presente.

97 AUDIO
La banda sonora es la mejor que se ha concebido para Switch hasta la fecha. Decenas de temas maravillosos que os van a dejar sin habla. Y el doblaje dual es muy bueno, sobre todo el japonés... que es necesario descargar (gratis) desde la eShop.

95 DURACIÓN
Resulta complicado calcular con cierta exactitud las horas que es posible dedicar a esta producción JRPG. Como mínimo son necesarias unas 50-60 horas para superar la historia principal, pero a esto se suman multitud de tareas secundarias.

90 JUGABILIDAD
No es fácil encontrarse con una aventura tan bien equilibrada, sugerente y dotada de tanto encanto como sucede con Xenoblade Chronicles 2. Aunque no os guste el género, deberíais probar esta epopeya porque puede que cambiéis de parecer.

✔ La increíble sensación de libertad al recorrer Alrest.
✔ Las escenas de vídeo han sido recreadas con mucho gusto.
✔ Inmejorable equilibrio entre acción, diálogos y exploración.

✘ En modo portátil pierde algo de "empuje" y fluidez visual.
✘ Merecía doblaje en español.

///Switch cierra un año de estreno magnífico con uno de los mejores JRPG que se han dejado ver esta temporada. Una obra excelente y colosal en todos sus apartados///

91 TOTAL

REVIEW

Assassin's Creed Origins

EL NACIMIENTO DE UNA NUEVA ERA



Compañía: **Ubisoft**

Desarrollador: **Ubisoft**

Género: **Acción**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano/ Inglés**

Paz Boris

Desde el año 2007, *Assassin's Creed* ha sido una constante en nuestras consolas, ya fueran portátiles o de sobremesa. Un ritmo sorprendente que terminó, según la opinión popular, agotando la saga y afectando a la calidad de los títulos que Ubisoft nos presentaba. Así que, después de la aventura de los hermanos Frye, la compañía anunció que en 2016 no lanzarían un nuevo *Assassin's Creed* y se tomarían ese tiempo para reflexionar sobre la saga y trabajar en las mecánicas más apropiadas para sus amplios mapas. *Origins*, que por aquel entonces ya llevaba dos años en desarrollo, gozó de un tiempo extra para trabajar en su mundo abierto y demostrar que la saga había aprendido de los errores y escuchado a los jugadores. Como un punto y aparte en lo visto hasta ahora, dejaríamos de avanzar en el tiempo para retroceder a una época anterior a los Hashshashins y así conocer el surgimiento de la Hermandad.

Egipto, tierra de misterios

Nos trasladamos a los últimos años de la dinastía Ptolemaica, en un momento de crisis en Egipto. Ptolomeo XIII, guiado por consejeros con oscuras intenciones, ha expulsado del trono a su hermana Cleopatra, y el pueblo se encuentra sometido a los abusos de los soldados del Faraón, que ignoran sus sufrimientos y los masacran al mínimo indicio de protesta. Uno de los últimos Medjay, Bayek, es nuestro protagonista, quien ve cómo su vida da un giro radical cuando la tragedia azota a su familia. Una cruzada personal que no sólo dará reposo al espíritu de un ser querido, sino que permitirá a Bayek crecer en su propio papel como protector de Egipto cuando su búsqueda le introduzca en las intrigas de los poderosos y, especialmente, cruce su camino con la misteriosa "Orden de los Antiguos". Un planteamiento conocido en otros protagonistas como Ezio, que también vivió una tragedia familiar que terminó por enfrentarle a la Orden y convertirle en Maestro de los Asesinos.

Ubisoft siempre se ha esforzado por llamar la atención sobre los grandes mapas de sus juegos, aunque en más de una ocasión pecaban de anodinos. En *Origins*, contemplar la enormidad de Egipto resulta abrumador de primeras, pues las distancias son amplias incluso a caballo (ni hablar de intentar recorrerlo a pie). No obstante, podemos afirmar que su recreación ha sido trabajada con inteligencia: la historia principal no nos obliga a visitar todas las regiones, quedando reservadas para aquellos jugadores amantes de completar el juego al 100% o de descubrir todos los rincones del mapa. Sus misiones secundarias, que por una vez no se centran sólo en lo típico (escolta, saqueo o recolección) sí nos ayudan a descubrir regiones, a la vez que nos cuentan la situación tan precaria que vive Egipto. Quizá como lado negativo, la enorme cantidad de misiones paralelas pueden resultar agotadoras cuando se tienen ganas de avanzar en la historia principal y aunque cualquier jugador decidiría dejarlas para otro momento, los niveles recomendados en las misiones principales "obligan" a realizarlas para obtener experiencia. Enfrentarse a cualquier desafío con dos niveles o más por debajo de lo indicado multiplica la dificultad y convierte las batallas en un suicidio casi seguro.

Pero todo esto no es lo único importante. Un mundo abierto no basta con que sea grande, necesita estar "vivo". Ese año extra que supuso 2016 permitió crear todo un ecosistema verosímil gracias a una IA mejorada (de la cual hablaremos más adelante) y eventos aleatorios. Caminar por las ciudades nos permitirá ver a personas interactuando entre ellas o trabajando, mientras que las zonas salvajes serán el hogar de eventos diversos, desde manadas durmiendo o viajeros descansando junto al fuego, incluso otros más truculentos como animales cazando (ya sean otros animales o personas) o





[↑] En los objetivos podremos encontrar zonas de erradicación, cuyo objetivo es obvio, y zonas de investigación. En estas últimas reconstruiremos los acontecimientos gracias a las pistas encontradas.

[↗] Las características misiones de carreras y peleas regresan en Origins, pero con un nuevo formato: en las primeras competiremos en el hipódromo, mientras que las peleas serán complicados enfrentamientos en la arena de gladiadores.

[→] Las ejecuciones de enemigos siguen presentes. Ya sea por combo o por ataque especial tendremos una pequeña escena y aunque no son muy variadas, sí que son bastante llamativas.



[↑] Las batallas navales regresan incluso para misiones principales, pero su presencia en el juego, en realidad, es bastante testimonial. Con nuestro barco podemos atacar con bombas de fuego o una lluvia de flechas, incluso embistiendo a los enemigos, pero el abordaje se queda fuera de las mecánicas.



PERSONAJES ILUSTRES
Hemos visto a Cleopatra en diversos contenidos promocionales, pero no es el único personaje destacado de la época con la que cruzamos nuestros caminos. Rostros inconfundibles de la historia tendrán mucho que decir ante la situación de Egipto y los planes de Bayek para cumplir su venganza y proteger a su pueblo.





OCULTOS A SIMPLE VISTA...
La monumentalidad del arte egipcio es toda una señal que grita "¡investiga mis secretos!". En lo más profundo de las pirámides, cuevas o incluso el desierto se esconden todo tipo de misterios que esperan ser resueltos. Algunos, como las tumbas, nos proporcionan simples puntos de habilidad, pero otros más inaccesibles y de nombres casi impronunciables ocultan fragmentos de algo llamado "La verdad empírica", que recuerda peligrosamente a "La verdad" de Assassin's Creed II.

PARA TRIUNFAR USA EL MEJOR EQUIPO
Bayek puede conseguir armas en cofres, enemigos muertos o tras cumplir una misión. Pero eso no asegura que sea la mejor o más eficaz. Los herreros estarán encantados de ayudarnos a convertir nuestra espada corriente en un arma legendaria con efectos extra. Previo pago, por supuesto.

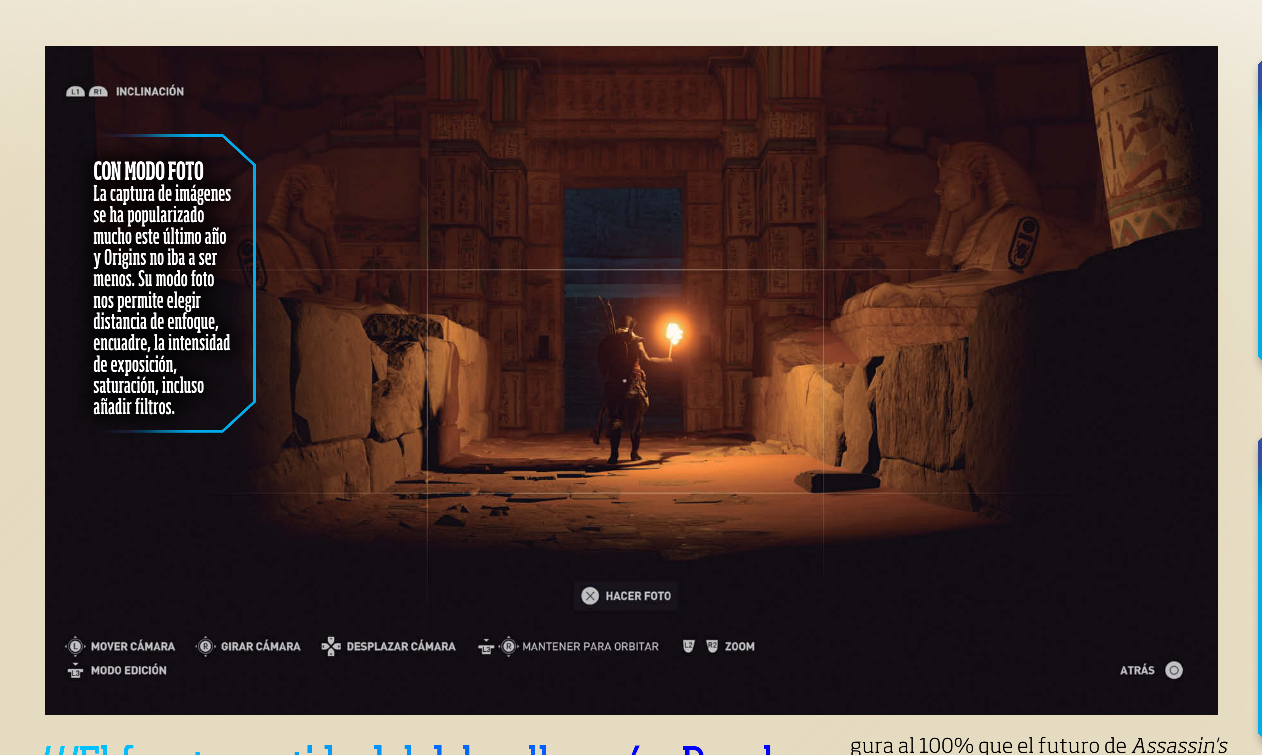
EL RENDIMIENTO EN XBOX ONE X Y PS4 PRO
Que esta generación de consolas está siendo peculiar no lo niega nadie, pero al menos los juegos llegan preparados. Xbox One X es capaz de mostrar el excelente rendimiento que AC Origins puede alcanzar en consola, gracias a una tasa de frames estable o su amplia distancia de dibujado. En PS4 Pro, aunque gráficamente también es impresionante, podemos percibir cierto poping y en ocasiones problemas de ralentización, especialmente cuando hay una buena cantidad de enemigos en plena batalla.

bandidos atacando una caravana. El ciclo día y noche contribuye a esta sensación de realidad, reforzada por acontecimientos atmosféricos como las inesperadas y fuertes tormentas de arena.

Rolearse o morir

El modo de juego de *Assassin's Creed* ha evolucionado poco a poco a lo largo de las entregas, aunque su sistema de combate se ha mantenido perenne a lo largo de los años. Esto, junto con una IA torpe, convertía los enfrentamientos en un juego repetitivo de defensa y contraataque. En *Origins* esto se acabó gracias al cambio en los controles: ahora tenemos dos tipos de ataques (uno ligero y otro más fuerte pensado para romper la guardia de los adversarios), la posibilidad de cubrirnos con el escudo y, por último un botón para esquivar. Pero también, gracias a una IA en los enemigos mucho más trabajada, que les lleva a crear pequeñas estrategias, reaccionando ante nuestros ataques (huir del veneno de un cadáver, utilizar fuego en sus flechas...), o a alternar entre espada o arco en función de la ventaja que les otorgue. Y lo más importante, ya no esperarán respetuosamente su turno para atacarnos, sino que irán directos a nuestra espalda cuando estemos lidiando con otro enemigo.

El combate no es lo único que ha cambiado en este *Assassin's Creed*. El sistema que tan buen resultado dio en las primeras entregas estaba empezando a limitar las opciones del estudio. Aunque la mejora de habilidades ya había estado presente en la saga, incluso con una pequeña variación del clásico "árbol" en *Syndicate*, es en



CON MODO FOTO
La captura de imágenes se ha popularizado mucho este último año y Origins no iba a ser menos. Su modo foto nos permite elegir distancia de enfoque, encuadre, la intensidad de exposición, saturación, incluso añadir filtros.

92 GRÁFICOS
Ciudades como Alejandría están vivas y sus monumentos captan la atención del jugador, pero también las zonas salvajes son dignas de mención. El trabajo bien hecho se refleja en la falta de esos conocidos bugs que tanto rompían la experiencia.

85 AUDIO
Aunque la BSO cumple, no permanece tanto en la memoria como otras de la saga. El doblaje cuenta con grandes actores como Jordi Boixaderas (Russel Crowe) pero los NPC son repetitivos en sus mensajes y torpes en sus expresiones. ¡Idiota!

87 DURACIÓN
Vas a invertir muchas horas en alcanzar los niveles necesarios y recorrer el mapa casi sin darte cuenta, aunque en ocasiones dé la sensación de ser relleno. Tus buenas 40 horas no te las quita nadie, y no hablemos de hacer el juego al 100%.

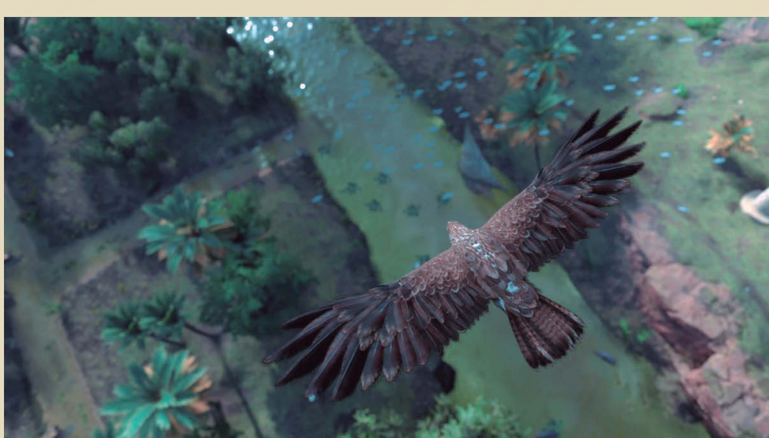
90 JUGABILIDAD
Aunque el sistema de combate pueda parecer algo complicado al principio, gracias a él los enfrentamientos son más dinámicos. El sigilo, además, está premiado con la codiciada experiencia, lo que permite mantener la esencia del juego.

///El fuerte sentido del deber llevará a Bayek y Aya a situaciones muy complicadas///

Origins donde han decidido convertirlo en una parte importante del desarrollo del personaje. La experiencia no sólo nos sube de nivel, sino que también nos proporciona los codiciados puntos para invertir en habilidades. Cada rama pertenece a un tipo concreto (Cazador, Guerrero y Vidente) pero en lugar de ser independientes se interrelacionan, de manera que podemos seguir nuestro propio camino hasta los rasgos que más nos interesen como experiencia extra por las ejecuciones o la habilidad de domar a las fieras para que luchen a nuestro lado.

Por último, el "crafteo" y la mejora de armas tienen también su lugar. La caza de animales, que ya había aparecido en la saga y que bebe directamente de *Far Cry*, nos permite utilizar sus pieles para mejorar nuestra armadura, incrementando el daño que hacemos o podemos resistir. Una tarea sencilla en los inicios, por la frecuencia con la que debemos defendernos de animales, pero que conforme avanzamos se convierte en más complicado por las altas cantidades de materiales que debemos conseguir.

Con *Origins*, Ubisoft ha demostrado que aún puede hacer juegos a la altura de la saga. Quizá la historia del presente aún siga siendo meramente testimonial, quizá la fórmula de dos protagonistas ha perdido relevancia, quizá incluso el argumento carezca de fuerza en ocasiones, pero lo cierto es que Bayek es un digno predecesor de asesinos tan queridos como Ezio, y la historia de la creación de la Hermandad renueva su sentido más allá de las maquinaciones de la Primera Civilización. Esto no asegura al 100% que el futuro de *Assassin's Creed* sea brillante, pero rompe con la tendencia a la baja que estaba experimentando la saga. Los rumores apuntan que en las próximas entregas visitaremos Grecia y Roma de la mano del Medjay, pero sea donde sea el lugar al que nos lleve Ubisoft, han asentado las bases para recuperar la plena confianza de los jugadores ante una historia cuyos misterios no dejan de crecer.



[↑] Senu es nuestra "Vista de águila" mucho antes de que esto fuera un rasgo genético. Gracias a ella podemos localizar enemigos, botines y accesos secundarios. Además, su percepción puede ser mejorada con la sincronización de Atalayas, que ya no sólo revelan el mapa que nos rodea.

✔ La recreación de Egipto es increíble y fascinante a todos los niveles.
✔ Los elementos roleros mejoran mecánicas ya conocidas.
✔ Muchas posibilidades al margen de la historia principal.

✘ La historia principal pasa por altibajos que diluyen la atención.
✘ El presente tiene poca importancia.

///La saga Assassin's Creed regresa, por fin, con una historia y personajes a la altura de su nombre, convirtiendo a Origins en una de sus mejores entregas///

87 TOTAL



SPOILER!

¡EL SUPER MARIO MÁS GRANDE JAMÁS CREADO!
Las cifras os dejarán boquiabiertos, 17 mundos, 836 misiones, 1050 monedas moradas, 44 disfraces, 52 transformaciones, 43 souvenirs para la nave Odyssey, 82 melodías memorables, 14 final bosses... Pero por encima de todo está la esencia de Mario y la mejor Nintendo de las dos últimas décadas, que han vuelto a reinventar la saga una vez más.

Marcos "The Elf" García

Super Mario Odyssey

UNA AUTÉNTICA ODISEA DE LUNAS, ESTRELLAS Y PURA JUGABILIDAD

Si echamos la vista atrás en el ejemplar e intachable universo *Super Mario* en su faceta 3D, nos toparemos de bruces con auténticas obras de la trascendencia de *Super Mario 64*, *Sunshine* y *Galaxy* por partida doble, sin olvidarnos de *3D World* por supuesto. Nombrados así rápidamente, se manifiestan como modernos vestigios de un pasado mejor que, posiblemente, nunca volveríamos a experimentar. Pero nada más lejos de la realidad, este año ya hemos tenido un claro ejemplo de maravillosa e inabarcable reinvencion con *Breath of the Wild*. Y *Mario*, el símbolo de Nintendo, no podía ser menos. La herencia de los clásicos ya nombrados y la frescura mental de un equipo liderado por Kenta Motokura y Yoshiaki Koizumi (que participa en la saga desde *SM64*), además de un Shigeru Miyamoto "únicamente" en modo supervisor, han dado como resultado un capítulo merecedor de continuar la estirpe de obras maestras. *Super Mario Odyssey* es un juego que trabaja los sentidos como ningún otro y reinventa de forma magistral una fórmula que solo debería pertenecer a Nintendo. A nivel muy básico se podría decir que es una mega evolución de *Super Mario 64* y *Sunshine* con los toques artísticos y sorprendentes de los *Galaxy*, y aunque esta afirmación parezca mucho, en realidad estamos diciendo poco, porque *Odyssey* es algo muy grande. Es como todo lo anterior sumado y reinventado de nuevo, como si el género, o incluso los videojuegos volviesen a nacer otra vez. Si este bendito arte lúdico se inventara hoy mismo, estaría representado por *Super Mario Odyssey*. La saga ha sabido evolucionar desde 1985, siempre ha sido capaz de sorprendernos y salvaguardar lo más importante, lo que define a esto que tanto amamos: la jugabilidad. Pero también se ha rodeado de entornos audiovisuales ejemplares, de esos que dejan huella y marcan pautas eternas. Acometer la nueva Odisea de Mario es iniciar un viaje marcado por las sensaciones que contagian todos sus mundos, además del factor Bowser/Peach. El pesaroso comienzo en Reino Sombrero, acentuado por la acogedora negrura de su entorno, la enérgica y descontrolada vitalidad del Reino de las Cataratas, con melodía épica incluida, o esa pacífica y relajante estancia en un frío desierto de rojas arenas, qué simbólico contraste ¿verdad? Así gestiona *Odyssey* el ánimo del jugador, a través de situaciones, percepciones y la vitalidad de sus parajes. La mano artística de Kenta Motokura ha jugado un papel fundamental en el título. Poco a poco irán surgiendo más maxi/mini mundos abiertos ante tus ojos y cada uno supondrá un cúmulo de sensaciones exclusivas e independientes del resto. Relajación superficial para el Reino Arbolado, la engañosa intangibilidad del Reino Cúmulo, el necesario mundo submarino de Reino del Lago, ralentizador de emociones; lo desco-



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Nintendo**

Género: **Mundo/ Plataformas 3D**

Plataforma: **Switch**

Jugadores: **1-2**

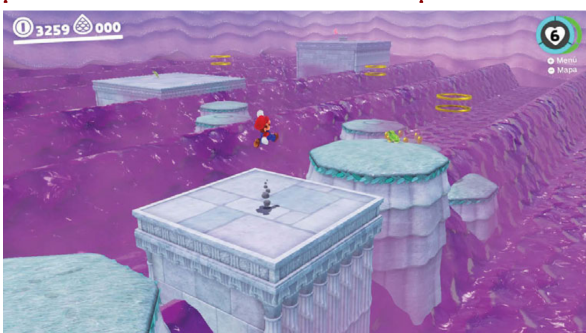
Texto: **Castellano**

Voces: **Made in Nintendo**

EN BUSCA Y CAPTURA

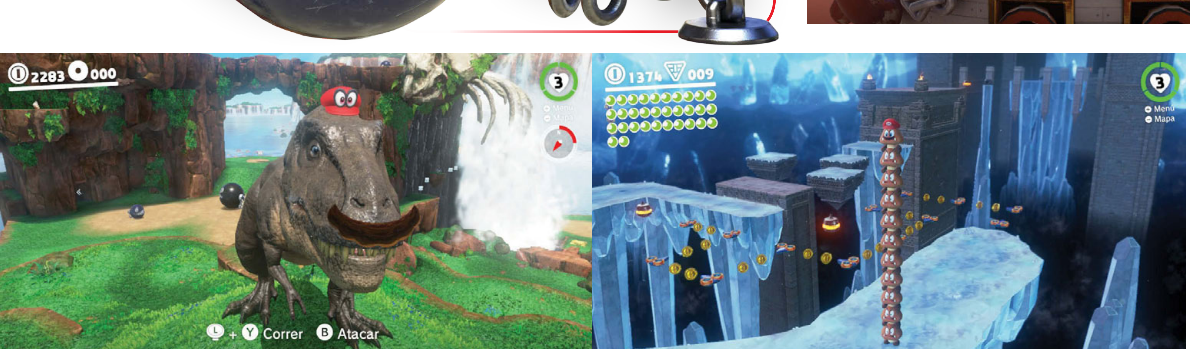
Lanza tu nueva gorra Cappy contra enemigos, criaturas y hasta obetos inanimados y te convertirás en ellos, eso sí, con gorra y mostacho. Hay 52 transformaciones posibles: Bill Bala, Mo-Guay, Cebolleto, Sherm, Floruga Tropical, Gota de Lava, Picarito, Cheep Cheep, Pulpichorro, Cremallera...

[↓] Super Mario Odyssey también nos regala una buena ración de escenarios 3D clásicos de plataformas llamados el Mundo Diminuto. Son bastante más difíciles que los entornos abiertos.

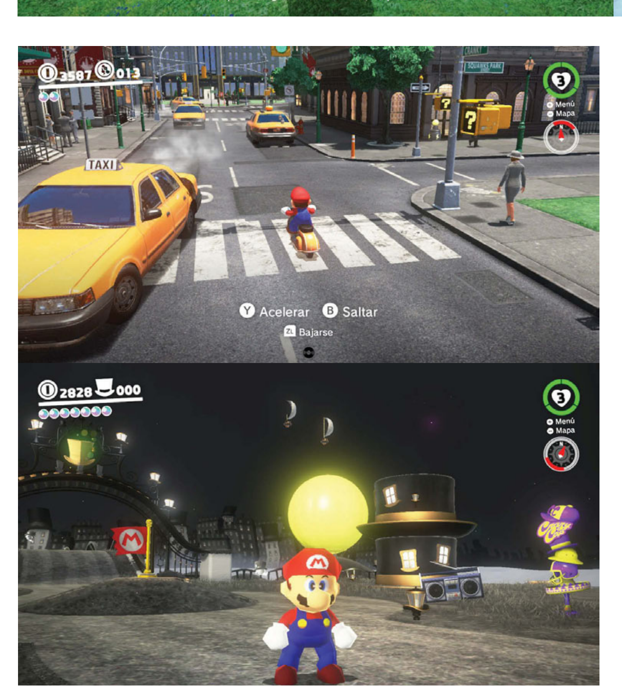


[↓] Aquí tenéis a los Broodals, apréndete bien su nombre porque te los vas a encontrar durante el juego de forma constante. Primero de uno en uno y más adelante... ya lo verás.



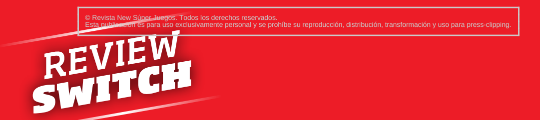


[←] Estas dos pantallas muestran el aspecto de Mario tras haber capturado al enemigo con el ventajoso poder de Cappy. El Tiranosaurio será totalmente inmune al resto de enemigos, así que podrás galopar a tus anchas por el Reino de las Cataratas durante un tiempo limitado. Por su parte los Goombas no se deslizarán al corretear por el hielo y pueden agruparse de esta forma tan amenazante.



nocido se da cita en el Reino Perdido, y poco después un punto de inflexión en el desarrollo con el bullicioso y grandilocuente Reino Urbano, una auténtica obra de arte de ingeniería vertical con alcaldesa incluida (Pauline, como homenaje a *Donkey Kong*). Antes de seguir con más emplazamientos sería injusto no mencionar a Cappy, el nuevo compañero en forma de gorra de Mario, que además de evitar que sea totalmente necesario eliminar enemigos a golpe de clásico salto, -ahora puedes lanzarles la gorra/sombrero de variadas formas-, es capaz de transformarse en criaturas, enemigos y objetos inanimados. Una vez convertido en, por ejemplo, rana, Goomba, tiranosaurio, Bill Bala, Lakitu, tapa de alcantarilla, taxi... (hasta 52 posibilidades), podrás hacer uso de sus nuevas habilidades para progresar en el escenario o conseguir objetivos. Si a esto le sumamos el catálogo habitual de saltos y acciones de Mario, las posibilidades y las formas de acometer cada mundo y momento, son prácticamente incontables. Todo esto será absolutamente necesario, ya que además de ir tras los pasos de Peach, Tiara y Bowser, la misión principal será recolectar el mayor número de energilunas posible. Y estamos hablando de un total de 880 (ampliables a 999 si adquirimos más en las tiendas). Cada escenario esconde cierto número de lunas (el máximo son 104 en Reino Champiñón) y os podemos asegurar que es imposible incluir mayor número de ellas -además de monedas moradas, minijuegos y otros secretos- en menor espacio. Las monedas moradas (hay 1050 en todo el juego) son exclusivas de cada mundo y permitirán comprar uniformes y souvenirs específicos. Y ya que hablamos de trajes/uniformes, decir que existen un total de 44, algunos de los cuales también se adquieren con monedas normales, activándolos al conseguir muchas energilunas o con amiibos. Y no solo cumplen el papel como alegría estética coleccionable en el juego, ya que algunos nos permitirán

SPOILER!



SPOILER!

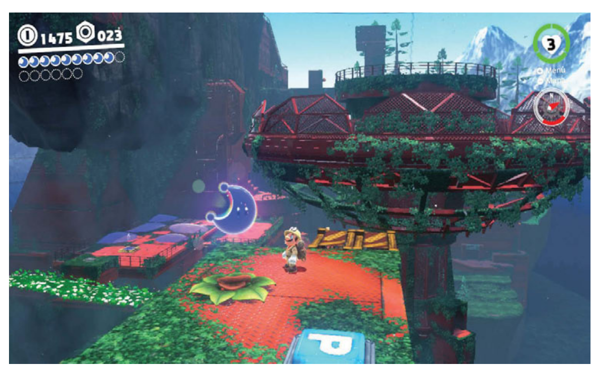


» abrir "ciertas" puertas. El viaje continuará y seremos mecidos por la calidez ambiental y melódica de Reino Ribereño, agitados por el frío e incómodo Reino del Hielo, puestos en ebullición por el colorista Reino de los Fogones o sorprendidos y acobardados por el Reino de las Ruinas, un inspirado homenaje a la saga *Dark Souls*. Más sensaciones, totalmente contrapuestas. Para abrochar las percepciones qué mejor que un reino imperial a la medida de Bowser y una inesperada visita a la luna, baja gravedad incluida, donde nos enfrentaremos al primer final del juego. Y es entonces cuando comenzará realmente *Super Mario Odyssey*, con tres nuevos mundos más y esos extraños cubos lunares activados, que sembrarán de más lunas aún cada escenario. Por el camino habremos surcado maravillosas fases en 2D, con melodías retro y recreación del traje de Mario pixelado, evocadoras de otro tiempo pero genialmente implementadas en el desarrollo 3D del juego. Los final bosses vuelven a alcanzar un grado de brillantez manifiesto: los insistentes Broodals, Madame Broode, Katunda, Roboflor, Metaruga, Pulpierre... un catálogo de duelos inolvidables por sus cómicas apariencias y reacciones. Y ya que pisamos territorio de excelencia, no me cansaré de rememorar la belleza y exotismo de sus parajes o el cromatismo inimitable de cada uno de

///Super Mario Odyssey es infinito en sensaciones, calidad y horas de juego///



[↑] Uno de los numerosos aciertos de SMO es la inclusión de niveles de jugabilidad clasica 2D. Mantienen la BSO del mundo en cuestión, con sonido 8 bits, y la vestimenta de Mario... pixelada.



[↑] Además de salvar a Peach de las garras de Bowser, la misión principal en Super Mario Odyssey será recoger el máximo número posible de energilunas/estrellas en sus 17 reinos.



¡SECRETOS, MINIJUEGOS Y POSIBILIDADES A MILLONES!

Sería absolutamente imposible enumerar todo lo que ofrece y oculta SMO en tan poco espacio, pero siempre podremos mencionar algunos de los aspectos que más nos han maravillado de la casi infinita Odisea de Mario. ¿Qué ocultan esos misteriosos cubos inactivos? ¿Cuántos disfraces hay en total? ¿Qué pretende el Toad Consejero?



ESAS MISTERIOSAS ROCAS LUNARES...

Al principio permanecerán silentes ante nuestra presencia, pero una vez completada la primera vuelta del juego, cobrarán vida y multiplicarán la ídem del juego. ¿Cuántas lunas os faltan ahora?



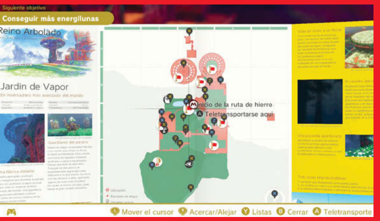
MARIO Y SU FONDO DE ARMARIO

Este simpático extra nos permitirá coleccionar hasta 44 disfraces/uniformes para Mario. Se consiguen a cambio de monedas, con amiibos... ¡El de esqueleto cuesta 9.999 monedas!



TOAD CONSEJERO Y COTORRETE

Este consejero Toad cambiara información sobre el paradero de nuevas lunas a cambio de 50 monedas. Sin embargo, el bueno de Cotorrete nos ofrecerá ciertas pistas de forma gratuita.



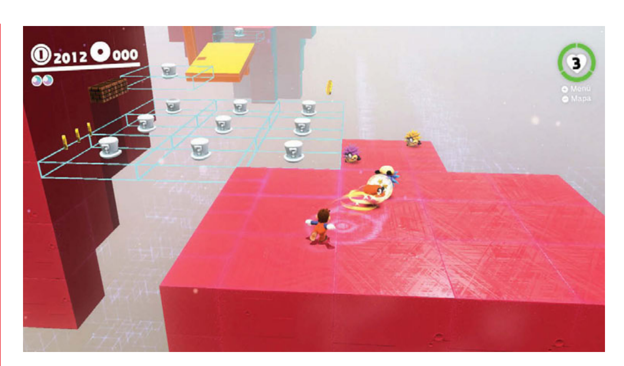
LOS MAPAS CON LUNAS ENTRAN

El mapa de cada mini mundo nos informará de las bondades turísticas de la zona, la situación de nuestra nave, los banderines de teletransporte y otras ubicaciones importantes.



SIEMPRE HAY TIEMPO PARA COMPRAR

La moneda local, de color morado, nos permitirá adquirir uniformes, recuerdos y pegatinas exclusivos de cada región. Para conseguir todos te harán falta todas las monedas locales.







2017, UNA ODYSSEY EN EL ESPACIO

Así se denomina la simpática nave que nos llevará de un mundo a otro, siempre que poseamos, inicialmente, las lunas necesarias. Durante los viajes charlaremos con Cappy en el interior de la Odyssey, y los souvenirs adquiridos se incorporarán al exterior e interior de la nave. Además, cuenta con vestidor.



[↑] **Los 14 final bosses con los que cuenta Super Mario Odyssey son un auténtico prodigio de originalidad y gran sentido del humor. Aquí tenéis a Katunda y sus temibles puños danzantes. Otros grandes enemigos destacados de SMO son, además de los ya mencionados Broodals, Madame Broode y su "perrito" dorado, Roboflor, el genial Pulpierre III, Chefarraco y Dracustio, por citar solo algunos de ellos.**

sus elementos gráficos, todo ello a 60 fps. Y qué decir de su completa, variada e íntima banda sonora, perfectamente acoplada a cada entorno, y que os pondrá la piel de gallina con más de ochenta composiciones magistrales. Villa Chistera, a lomos de Jaxi, Jardín de Vapor, Playa Pulpierre o la composición cantada del Festival de Nueva Donk (inglés y japonés) son mis favoritas. Más cosas, *Odyssey* no se olvida de las plataformas 3D en estado puro (llamadas el Mundo Diminuto) de dificultad creciente, ni tampoco de un verdadero final del juego solo apto para jugadores curtidos, o de un completo modo foto con hasta 18 filtros disponibles. Toneladas de calidad digital sobre las que sigue imperando el factor más importante, la jugabilidad, como en capítulos anteriores, como en toda la historia de un Mario tan eterno como sus lunas y estrellas, que demuestra que cada nueva entrega es una gran revolución. ¿O acaso no supone una revolución ofrecer algo que nadie es ni será capaz de igualar nunca?

ESA MARAVILLA LLAMADA CAPPY

Es sin duda la estrella de Super Mario Odyssey. Nos permitirá golpear a distancia al enemigo, y a otros elementos del escenario, de muy diversas maneras. Y, principalmente capturar personajes y objetos de cada mundo para convertirnos en ellos y hacer uso de sus aptitudes y ventajas. En el modo para dos jugadores, el segundo usuario controlará a Cappy.

96 GRÁFICOS
Un auténtico portento de imaginación, detalle y colorido. Mezclan fantasía y "realidad" con un gusto exquisito y mantienen una tasa estable, al 99 por ciento, de 60 frames. Animaciones, modelado y efectos visuales sobresalientes.

97 AUDIO
Cuenta con una BSO embriagadora y variada, heredera de los mejores momentos sonoros de la gran N. 82 composiciones maravillosas, con pegadizo tema cantado incluido. Los efectos de sonido, de nuevo insuperables.



98 DURACIÓN
Ofrece las horas de juego que tú quieras dedicarle. Una obra maestra debe ser jugada, contemplada y saboreada como se merece, sin prisas y con dedicación. Aviso, una vez completado, comienza el auténtico Super Mario Odyssey...

98 JUGABILIDAD
El legado jugable de Mario está perfectamente representado en SMO. A su control impecable y todos los tipos de salto clásicos, hay que sumarle las nuevas e inestimables funciones captoras y ofensivas de Cappy. Casi perfecto.

✔ El apartado gráfico por su colorido, factura y variedad.
✔ La banda sonora es magistral.
✔ La aportación de Cappy eleva la jugabilidad a límites indescriptibles.
✔ ¡Consigue todas las energilunas!
✔ Las fases de plataformas 2D.

✘ Por decir algo, el modo de dos jugadores es casi testimonial.

///El mejor juego del año junto a Breath of the Wild y un ejemplo manifiesto del sobresaliente estado de forma que atraviesa la gran N. El Renacimiento del género///

98 TOTAL

SPOILER!

REVIEW

Juan "Xcast" García

Call of Duty WWII

REGRESO AL PASADO...

Call of Duty es uno de nuestros compañeros más fieles cada periodo navideño. Desde que Infinity Ward nos ofreció su propuesta de acción en primera persona, con un marcado corte cinematográfico, hasta ahora ha pasado más de una década, con títulos principales casi cada año (solo se salva el año de descanso entre *CoD* y *CoD 2* en 2004). De esta forma, hemos tenido ya el gusto de combatir en 15 entregas, yendo de la Segunda Guerra Mundial y un supuesto realismo, al futuro lejano con la ciencia ficción por bandera.

Ahora, volvemos hacia atrás con *Call of Duty WWII*, volvemos a los orígenes en la Segunda GM, de la mano de Sledgehammer Games, el primer equipo en la rotación de estudios de *Call of Duty* (Infinity Ward, Treyarch y Sledgehammer se turnan cada año), que nos llevó al futuro durante todo el juego con *Advanced Warfare*. Quizás haya sido una especie de bloqueo del escritor ante la página en blanco lo que les ha hecho retornar a una guerra ya visitada, o quizás haya sido el clamor de los usuarios, que querían volver a retomar la esencia original de esta serie. Sea como fuere, el caso es que en *CoD WWII* nos dejamos de saltos, armas de energía, viajes espaciales y demás mandangadas para combatir codo con codo con nuestros compañeros de batallón, contra las fuerzas del Eje. ¿Estáis listos, soldados?

Como suele ser habitual en los últimos años para la serie de Activision, el juego está dividido en tres partes bien diferenciadas y completamente independientes. Por una parte está la campaña, por otro lado las opciones cooperativas con zombis y, finalmente, las posibilidades competitivas online que tantas alegrías han dado a esta serie durante los últimos años. El resultado del trabajo de Sledgehammer en cada una de estas parcelas ha resultado ser algo desigual.



Compañía: **Activision**

Desarrollador: **Sledgehammer Games**

Género: **FPS**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

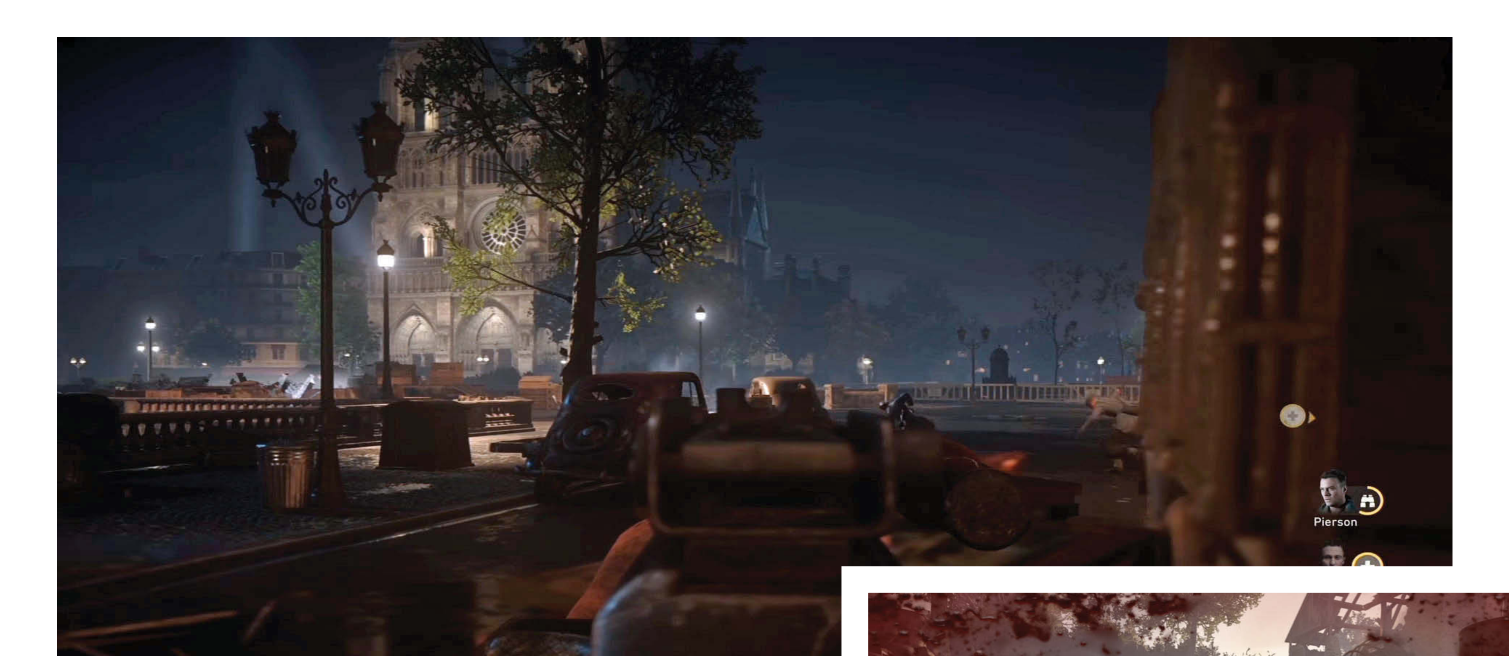
Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**



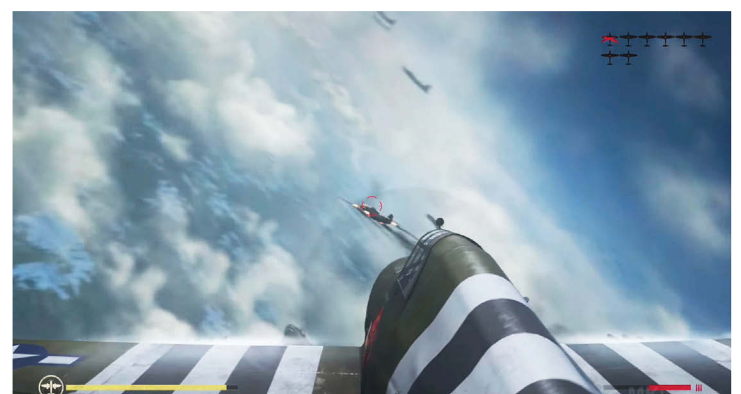
[←] Todo comienza el día D, y sigue con el avance de las tropas aliadas... Pero no acaba en Berlín, como algunos podrían esperar. Es mucho más personal..



MEJOR ACOMPAÑADOS QUE SOLOS...
Cada uno de los soldados con nombre que nos acompañan durante la campaña tiene una habilidad que pone al servicio del soldado Daniels cuando hacemos méritos para ello. En ocasiones será recargar munición o granadas, en otra darnos un botiquín, incluso es posible pedir fuego de mortero sobre una zona concreta del mapa, o señalar a todos y cada uno de los enemigos sobre el escenario. Una interesante idea que busca hacernos sentir parte de un equipo de soldados, que esta guerra no la ganamos solos, sino unidos a nuestros compañeros. La mecánica es interesante, pero la escasa IA de los compis hace que se quede a medio camino de ser un éxito.

La cara de *Call of Duty WWII* este año ha sido su vuelta a los orígenes en cuanto a ambientación y campaña. Un buen ejemplo de esto, más allá de la época histórica en la que nos sitúa, es el hecho de que no hay regeneración automática de salud, sino que necesitaremos botiquines para curarnos. Todo un órdago que, por desgracia, a Sledgehammer Games no acaba de salirle redondo. Lo decimos porque la sensación que deja la historia del soldado "Red" Daniels y compañía no acaba por dar con la tecla, y deja más frío que otra cosa. Tiene sus momentos, sí, como la misión de infiltración de la toma de París, pero por lo general nos deja pensando en las oportunidades desaprovechadas por el camino. Un buen ejemplo de ello lo vemos nada más comenzar a jugar la campaña, con el mítico Desembarco de Normandía, que aquí acaba siendo descafeinado y poco espectacular. Es decir, una oportunidad perdida de mostrar la crueldad y magnitud de esa operación militar clave en el desarrollo de la Segunda GM.

Por desgracia, esa es la tónica general de la campaña en *CoD: WWII*, que omite los tropos modernos en las últimas entregas (personalización del soldado, misiones secundarias, entornos más abiertos...) en pos de una linealidad extrema, en la que solo unos pocos coleccionables nos invitan a profundizar en los escenarios. Sí, Sledgehammer ha tratado de hacernos sentir dentro de un equipo con las habilidades únicas de nuestros compañeros, pero el hecho de que estos no mueran empaña un tanto este aspecto. Aún con esas,



[↑] Además de objetos escondidos, cada nivel esconde acciones heróicas contrarreloj que harán que nuestros compis nos ayuden aún más de lo que suelen. En este caso, perdonar la vida a soldados enemigos.

[←] El espectáculo visual queda fuera de toda duda, sobre todo si jugamos en la versión PC o con las consolas superiores y su resolución mejorada y HDR. En este aspecto hay pocas pegas que ponerle al trabajo realizado por Sledgehammer Games.

hay que decir que la aventura para un jugador divierte durante las 5/6 horas que dura, con todas "esas" situaciones que podrías esperar de un *CoD*: tiroteos masivos, explosiones a cámara lenta, persecuciones en vehículos, escapadas de último segundo... Vamos, como si fuera un *CoD* de los de antes, de esos que no necesitaban artificios... Aunque en los tiempos que corren los necesite.

Una cara completamente diferente ofrece la parte cooperativa de *Call of Duty: WWII* con su modo zombis. Seguimos enmarcados en la época de la Segunda Guerra Mundial, pero nos olvidamos del gran conflicto para meternos de lleno en una pesadilla repleta de monstruos del averno al más puro estilo de esta serie. El objetivo es el habitual: sobrevivir a incesantes oleadas de enemigos con dificultad creciente y, si es posible, escapar de la peliaguda situación en la que nos encontramos. De esta forma vuelven muchas de las mecánicas habituales en esta parte de la serie, como las rondas, la reanimación de compañeros y la búsqueda de secretos escondidos

[↗] Tendremos que descubrir nosotros los siguientes pasos a tomar, los mecanismos que activar y los caminos a seguir.

[→] Entre los cambios incluidos está la sofisticación del cuerpo a cuerpo con un golpe en el que nos recreamos con el zombi y, de paso, nos llevamos una pequeña recompensa.

[↘] David Tennant (Doctor Who), Ving Rhames (Pulp Fiction), Elodie Yung (Daredevil), Katherin Winnick (Vikings) y Udo Kier ponen la cara y su voz a los personajes principales del modo zombies de CoD: WII.



TUTORIAL AL ESTILO CINE

Por lo general, esta parte de Call of Duty siempre se ha centrado en ofrecer la mejor experiencia cooperativa. Sin embargo, esta vez también se ha tratado de cuidar la narrativa y la accesibilidad para los jugadores menos habituados. La mejor prueba de ello la vemos nada más iniciar el modo por primera vez, con un tutorial en el que conocemos a los personajes y vivimos su primer encuentro con los zombis, al más puro estilo cine.



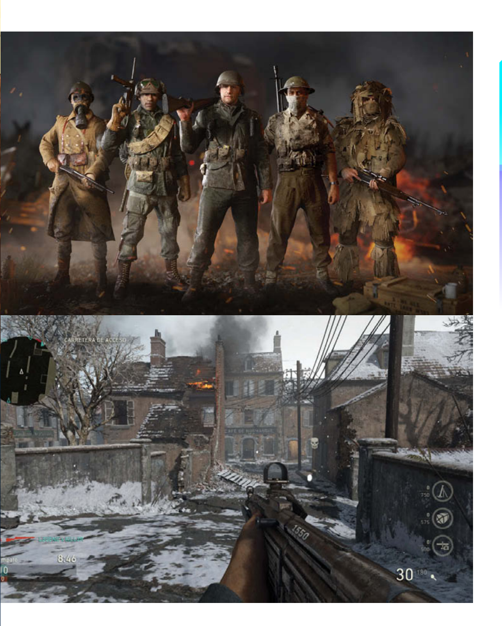




en el mapa, que nos hagan avanzar hacia la libertad. Se hacen también cosas nuevas, como permitir equipar objetos (que encontraremos en los cofres de botín propios de este modo), clases de personaje y perks al más puro estilo del multijugador, o las máquinas potenciadoras. Sin embargo, al final, todo es frenetismo y pura adrenalina, sazonado de algún que otro susto. Un verdadero y exclusivo deleite, para todos los que disfrutan de esta parte survival de *Call of Duty*.

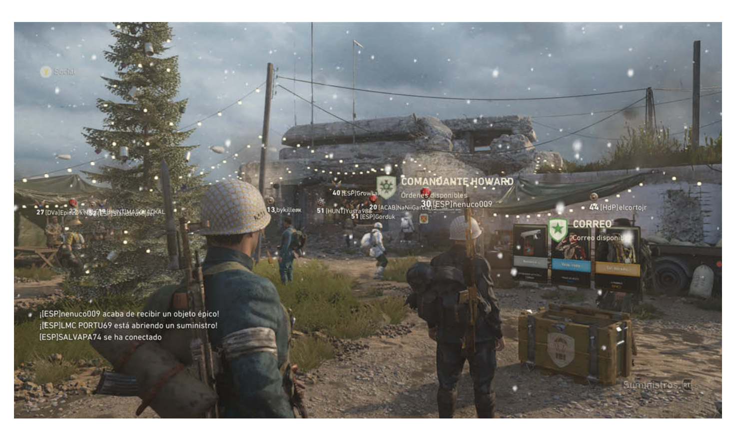
Acompaña incluso el acabado visual (atención a los protagonistas), sobrecogedor y muy detallado, haciendo que esta experiencia de *CoD: WWII* se convierta en la más acertada de toda la propuesta que Sledgehammer Games nos ha preparado durante sus últimos tres años de concienzudo trabajo en el estudio.

///El modo cooperativo con zombis es, posiblemente, la mejor parte de Call of Duty: WWII//



BIEVENIDO A TU CUARTEL, SOLDADO

Uno de los grandes cambios en el apartado multijugador de CoD: WII es el Cuartel. Se trata de un espacio social, al más puro estilo de la Torre de Destiny 2 en el que nos encontraremos con otros jugadores y podremos interactuar con ellos a varios niveles, además de probar nuevas armas, jugar a mini-juegos retro, hacernos con misiones ingame dentro de las partidas y, por supuesto, abrir cofres de botín, que se limitan a potenciadores de experiencia y artículos cosméticos.



87 GRÁFICOS Un buen acabado visual, pero con escenarios de pequeño tamaño y con una interactividad más bien escasa en todos sus modos de juego. Una pena.



87 AUDIO Una gran banda sonora, efectos de sonido adecuados (pero no espectaculares) y un doblaje al castellano que no siempre acierta con el tono de las voces.

87 MULTIJUGADOR La piedra angular de todo Call of Duty, aunque en esta ocasión se hayan quedado algo cortos de modos de juego y mapas, a pesar de incluir la "Guerra".

79 DURACIÓN La campaña es corta y poco rejugable, lo que hace que el peso caiga por completo en las opciones multijugador, que se quedan algo cortas.

[↑↑] Cinco divisiones diferentes, con perks propios y ventajas únicas para diversificar la propuesta multijugador de CoD: WWII.

[↑] Hay eventos temporales, al más puro estilo Overwatch y similares. Aquí tenéis Carentan en modo Invernal.

[→] Modo Guerra, la nueva estrella del multijugador de CoD, que combina sus modalidades y mecánicas en un sola partida por equipos.

[↓] Los modos de juego 'normales' de CoD: WWII no presentan novedades. Ejemplo: Enlace ahora se llama Campo de juego.



La última parte de la propuesta es su vertiente multijugador, donde Sledgehammer ha cambiado bastante las cosas, sobre todo en cuanto a personalización de los soldados, simplificándola hasta agruparla en cinco clases militares, mucho más limitadas que en anteriores entregas de la serie. El objetivo es incentivar el trabajo en equipo y la sensación de que en la guerra solo vence quien combate unido. Una necesidad importante, dado que desaparece buena parte de la verticalidad de los mapas, por la reducción en el rango de movimientos de los soldados. Al final, todo resulta más simple, pero tan frenético y familiar como siempre. Podríamos echar en cara a *CoD: WWII* que no cambie los modos básicos de juego, y que solo incluya 9 mapas de inicio (vendrán más como DLC), pero es que está también el modo Guerra, que sirve de teatro para dar algo de narrativa a los combates, encadenando operaciones y obligando a los jugadores a cooperar aún más. La pena es que se queda corto, con los tres mapas para combatir.

En general, *CoD: WWII* da dos pasos atrás y uno hacia delante, lo contrario de lo que esperábamos, aunque sigue siendo un gran juego de acción en primera persona.



85 JUGABILIDAD Sencillo, preciso y satisfactorio, pero también algo simple comparado con anteriores entregas. No acaba de dar con la tecla correcta.





✔ Intenso, divertido y satisfactorio.
✔ Muchas opciones de juego.
✔ Su online sigue enganchando.

✘ Su campaña es corta y poco rejugable.
✘ Gráficamente cumple, pero no evoluciona.
✘ La IA es bastante regulera.

///Un retorno a los viejos tiempos que nos recuerda que quizás no eran tan estelares como esperábamos. CoD WWII cumple, pero no destaca especialmente///

84 TOTAL

Sergio Martín "Replicante"

La Tierra Media Sombras de Guerra

UNA NUEVA Y EXCELENTE ODISEA EN LA TIERRA MEDIA



Compañía: **Warner**

Desarrollador: **Monolith**

Género: **Acción/ Aventura**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

La Tierra Media, ese ficticio lugar tan oscuro y vasto como increíblemente atractivo para muchos de nosotros, alberga una nueva aventura de acción sobresaliente. Cimentada sobre los mismos pilares que dieron vida a esa maravilla llamada *La Tierra Media: Sombras de Mordor*, en esta continuación debemos acompañar una vez más a ese tándem sobrenatural que forman Talion y Celebrimbor en su lucha contra Sauron y su ejército de criaturas sedientas de sangre. Un viaje que resulta tan excitante como largo y, en cierto modo, tortuoso, dado que no es precisamente un camino de rosas…

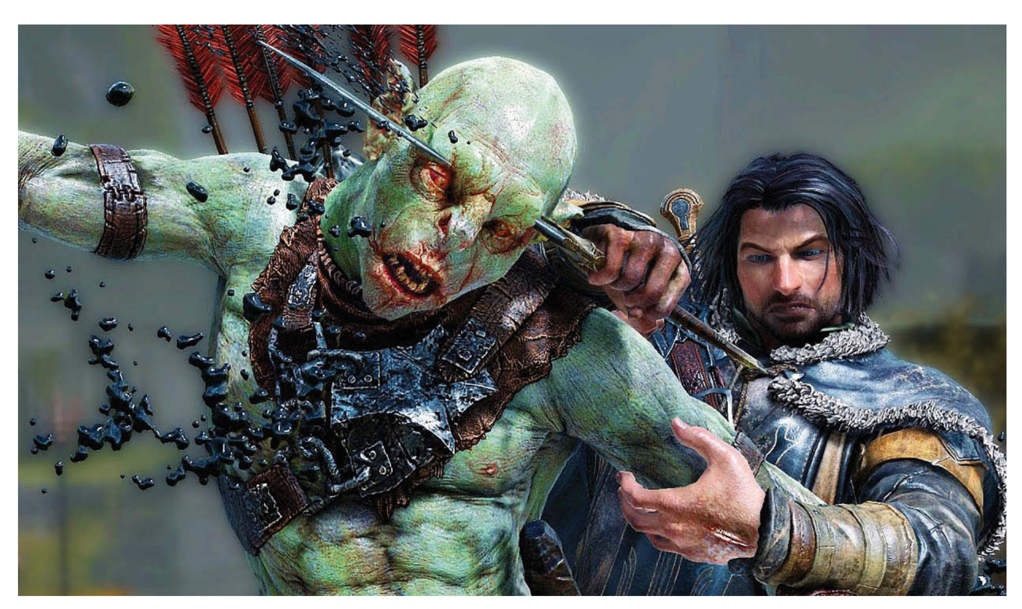
Ejércitos enteros de orcos, trolls y demás enemigos se agolpan en los inmensos escenarios que debemos ir recorriendo, un mapeado tremendamente extenso que está dividido en varias regiones, cada una con su propia fortaleza. Precisamente conquistar dichas fortalezas es nuestro objetivo primordial, una meta que puede prolongarse perfectamente durante más de 20 horas y que requiere de bastante esfuerzo por nuestra parte. ¿Y por qué? Pues porque para asegurarnos su dominación total es necesario tanto ir reclutando a un ejército lo más poderoso posible como, también, ir reduciendo el nivel de resistencia de dichos recintos. Es justamente aquí donde encontramos una de las escasas innovaciones que se han incorporado a esta aventura de mundo abierto, si bien es cierto que esta novedad goza de un peso específico considerable a lo largo de nuestro viaje. Los caudillos, guardaespaldas y generales que custodian las fortalezas así como aquellos que campan a sus anchas por los decorados pueden pasar a formar parte de nuestras filas. Para ello debemos pelear contra ellos y debilitarlos previamente para, después, usar la magia del protagonista y su capacidad de dominación para lavarles el cerebro y que se unan a nuestra causa. Una innovación que guarda relación directa con uno de los grandes pilares que formaron parte de la aventura original, el sistema de jerarquía de las huestes enemigas llamado Némesis, una característica que ha sido nuevamente integrada y potenciada, y que da mucha vida a todo el juego, dotándole de un gran dinamismo.

Lo que no ha cambiado prácticamente nada es la mecánica de juego, algo perfectamente comprensible debido a lo bien que funcionó en la entrega primigenia. El espíritu de mundo abierto que nos ofrece *Sombras de Guerra* es sensacional, pudiendo desplazarnos con total libertad por aquellas zonas habilitadas previamente y que albergan una amplísima cantidad de misiones principales y secundarias. Y es aconsejable explorar a conciencia los fondos porque éstos esconden numerosos coleccionables que merece la pena ir recopilando. Sin embargo el ingrediente más importante vuelve a ser la acción y los combates,

UN TÍTULO ESPECIALMENTE OPTIMIZADO TANTO PARA PS4 PRO COMO PARA XBOX ONE X
Si queréis disfrutar de esta aventura en su máximo esplendor gráfico en consola, jugadlo en PS4 Pro o en Xbox One X.

UN EJÉRCITO PARA DOMINARLOS A TODOS: LA GRAN NOVEDAD DE SOMBRAS DE GUERRA
Lo cierto es que los desarrolladores de Monolith han apostado por dar vida a una producción muy continuista y que ofrece pocas innovaciones en relación a lo vivido en *Sombras de Mordor*. Sin embargo sí que se han integrado elementos novedosos importantes, siendo la posibilidad de reclutar a todo un ejército una de ellas. De esta forma a lo largo de la aventura debemos ir aglutinando a la mayor cantidad posible de caudillos, guardaespaldas y demás aliados para poder asaltar las fortalezas rivales y defender las nuestras con la eficiencia necesaria. Una mecánica de juego que da mucho de sí... aunque puede hacerse algo monótona a largo plazo.

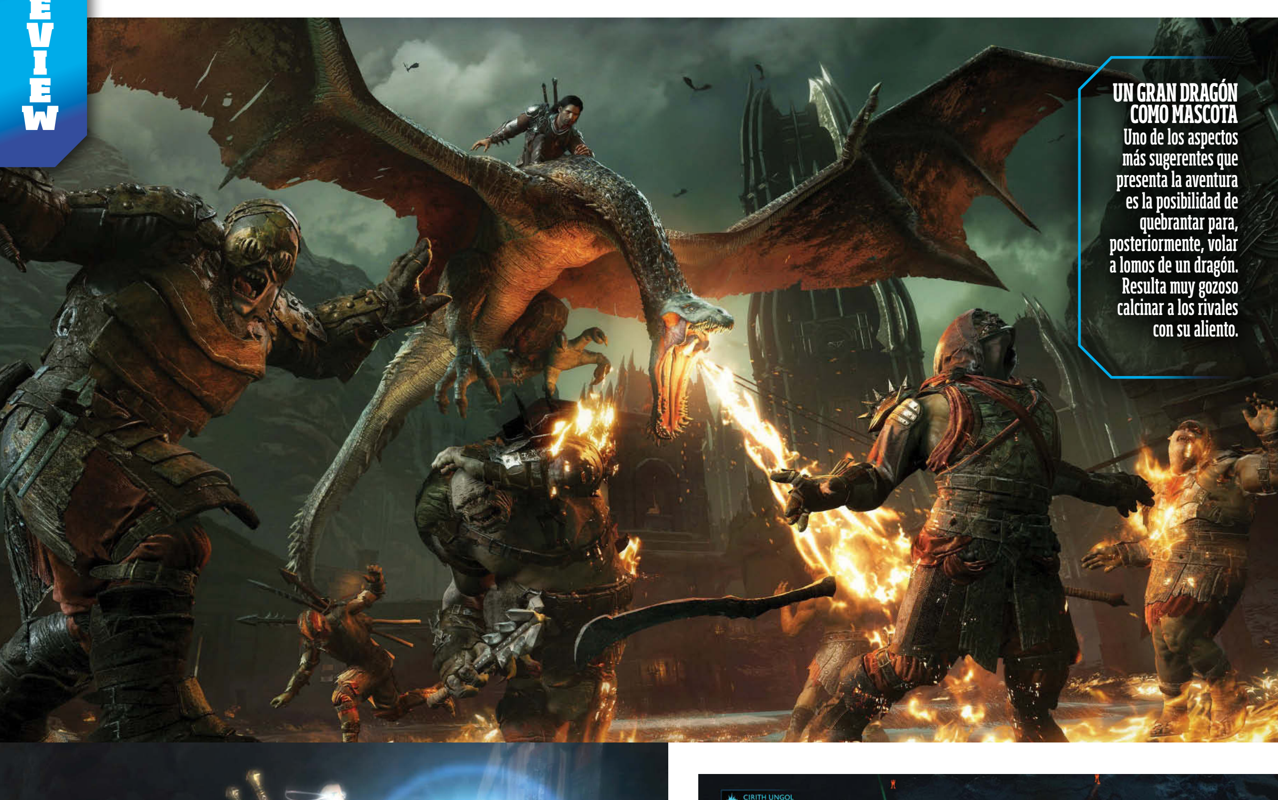
///El sistema de combate sigue siendo excelente y nos brinda batallas tan intensas como espectaculares///



[↑] Una vez más estamos ante una producción que ostenta una carga importante de contenido adulto y gore. Los desmembramientos y las decapitaciones están muy presentes durante los frenéticos combates que es necesario lidiar contra las innumerables huestes de Sauron.

pudiendo vivir centenares de batallas contra ejércitos enteros de rivales. El sistema de control sigue siendo un clon aventajado de esa maravilla jugable que es la saga *Batman Arkham*, pudiendo realizar decenas de acciones y combos de manera muy fluida que, en muchas ocasiones, se traducen en el desmembramiento de extremidades y posterior decapitación de nuestros adversarios. Un festival gore total.

El componente RPG sigue estando muy presente y aporta una capa de profundidad muy destacada a todo el conjunto. A medida que adquirimos experiencia es posible ir mejorando las aptitudes del protagonista, pudiendo aprender una imponente gama de movimientos, acciones, ataques especiales y demás que, a la postre, convierten a Talion/Celebrimbor en una auténtica máquina de guerra. También es posible ir adquiriendo nuevas armas y equipo cada vez más poderoso para



UN GRAN DRAGÓN COMO MASCOTA Uno de los aspectos más sugerentes que presenta la aventura es la posibilidad de quebrantar para, posteriormente, volar a lomos de un dragón. Resulta muy gozoso calcinar a los rivales con su aliento.

84 GRÁFICOS La ambientación es realmente buena, el aspecto de los enemigos es magnífico y todo se mueve de manera muy fluida. Sólo flojean algunas animaciones.

92 AUDIO Lo más destacado es el doblaje a nuestro idioma de todas las voces, bastante bueno en general. Y la banda sonora y los efectos no desmerecen en absoluto.

90 DIVERSIÓN Las posibilidades que nos propone esta magnífica obra de Monolith son muy amplias: hay mucho por disfrutar y descubrir en La Tierra Media.

90 DURACIÓN Aunque la historia principal está algo "estirada", la aventura da para unas 20 horas como mínimo. Pero pueden ser muchas más si profundizamos.

91 JUGABILIDAD Sin suponer ninguna revolución en relación a lo disfrutado en el juego original, sigue siendo una aventura muy variada, absorbente y del todo colosal.

[↑] El número de misiones que es posible llevar a cabo es muy amplio. Y en algunas de ellas podemos controlar directamente a Celebrimbor, fases en plan flashbacks que resultan muy llamativas. No dejéis de probarlas.

[↗] El tamaño del mapeado es realmente amplio y está dividido en varias regiones muy bien diferenciadas.

[→] A medida que progresamos es posible ir aprendiendo nuevas habilidades especiales, algunas muy interesantes.

nuestro personaje como espadas, arcos o incluso anillos de poder, otorgando así más capacidad ofensiva y defensiva al protagonista. ¿Y qué más nos ofrece esta aventura? Pues casi de todo. Usar el sigilo en nuestro favor, la posibilidad de usar monturas tan extraordinarias como dragones, buscar información sobre nuestros rivales para dar con sus mayores virtudes y debilidades... Hay mucho por descubrir en este universo ambientado en la Tierra Media, un mundo que ha sido recreado con todo lujo de detalles, siendo su ambientación una de sus cualidades más sobresalientes.

Sombras de Guerra es una aventura de mundo abierto extensa, bien concebida y que nos depara diversión de muchos quilates. ¿Podría haber integrado alguna innovación más en relación a lo disfrutado en la entrega original? Por supuesto, es lo único que podemos echarle en cara. Pero por lo demás es uno de esos juegos extremadamente recomendables que nadie debería perderse.

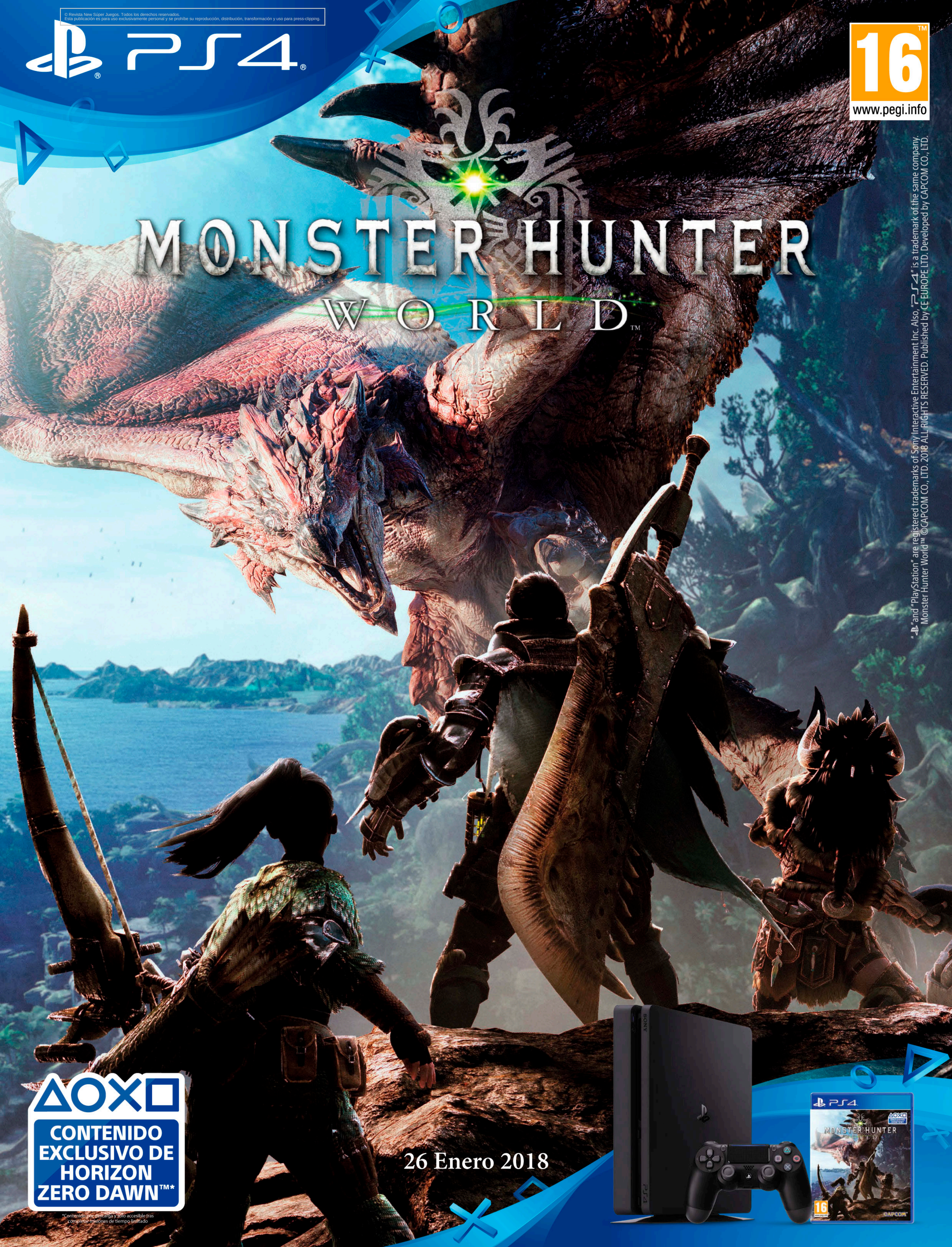


✔ La jugabilidad resulta muy variada y gratificante.
✔ Las habilidades que podemos aprender son muy llamativas.
✔ Impecable ambientación.

✘ La parte final puede hacerse un tanto monótona y superflua.
✘ Algunas animaciones podrían estar mejor recreadas.

///No es la continuación más original, pero lo que nos ofrece Sombras de Guerra es un frenesí de acción, aventura y diversión incontenible. Un título muy completo///




PS4
16
www.pegi.info
MONSTER HUNTER
WORLD
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.
Monster Hunter World™ ©CAPCOM CO., LTD. 2018 ALL RIGHTS RESERVED. Published by CE EUROPE LTD. Developed by CAPCOM CO., LTD.
CONTENIDO EXCLUSIVO DE HORIZON ZERO DAWN™*
26 Enero 2018

J.C. Mayerick

Star Wars Battlefront II

A ELECTRONIC ARTS SE LE ATRAGANTA DE NUEVO EL UNIVERSO STAR WARS



Compañía: **Electronic Arts**

Desarrollador: **EA DICE**

Género: **Acción**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-40**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

El primer *Star Wars Battlefront* cosechó tantos halagos como reproches. Por un lado, reproducía el universo de Star Wars con un detalle nunca visto hasta ese momento. Por otro, adolecía de un sistema de juego multijugador poco equilibrado que no terminó de contentar a nadie. Para colmo, Electronic Arts decidió prescindir del modo campaña que todo el mundo le pedía a gritos. Al final, con unas valoraciones no demasiado altas en los medios y un éxito discreto en el exigente mundo multijugador, los deberes para la segunda parte de *Star Wars Battlefront* parecían evidentes. Lo que os vamos a contar a continuación es la historia de cómo corregir errores obvios y caer en otros todavía más evidentes.

Esto no lo apaña ni el modo campaña

A nadie le sorprendió que el primer *SWB* fuese básicamente un título multijugador, pero lo que la comunidad no terminó de entender fue que EA DICE no incluyese un modo campaña como en el resto de sus juegos de la serie *Battlefront*. Así pues, como era de esperar, las primeras noticias en torno al desarrollo de *SWB2* dejaban caer que, esta vez sí, habría un modo campaña para un sólo jugador. Y así ha sido.

La acción nos situa tiempo después de los acontecimientos de *El Retorno del Jedi*. El Imperio ha colapsado y la Primera Orden comienza a echar raíces en la galaxia. La comandante Iden Versio, líder del Escuadron Infernal (un extraordinario equipo de operaciones especiales del Imperio) y personaje al que controlaremos en esta campaña, ha sido capturada por la Alianza Rebelde y permanece retenida a bordo de la Fe Invencible. A partir de ahí, se desarrolla una aventura que en el mejor de los casos nos llevará 4-5 horas finalizar y en la que, además de algún que otro esperado giro de guion, nos encontraremos con unos diálogos pobres y, lo que es peor, un sistema de juego plano como pocos, con un desarrollo completamente lineal y en el que las únicas opciones de mejora de nuestro personaje se basan en el cambio de arma y, cómo no, las manidas cartas estelares que iremos consiguiendo conforme avancen las misiones. Salvo alguna que otra aparición estelar y, eso sí, la espectacularidad de sus escenarios y efectos, tras las cinco horas de juego el modo campaña habrá terminado y nos tocará centrarnos en la verdadera razón de ser de *SWB2*: el multijugador. Y ahí, sí que sí, es donde empiezan los problemas de verdad.

Los cristales del lado oscuro

La alarma saltó a las pocas horas de que el juego se liberase en la plataforma EA Access de Xbox One, en la que los suscriptores



[↑] Asalto galáctico: hasta 40 jugadores en inmensas localizaciones emblemáticas, a pie o en vehículo de combate.

[↑] Asalto de cazas estelares: trepidantes batallas de 24 jugadores con cazas, bombarderos e interceptores.



[↑] Héroes y villanos: los personajes emblemáticos de Star Wars se enfrentan en trepidantes combates 4 contra 4.

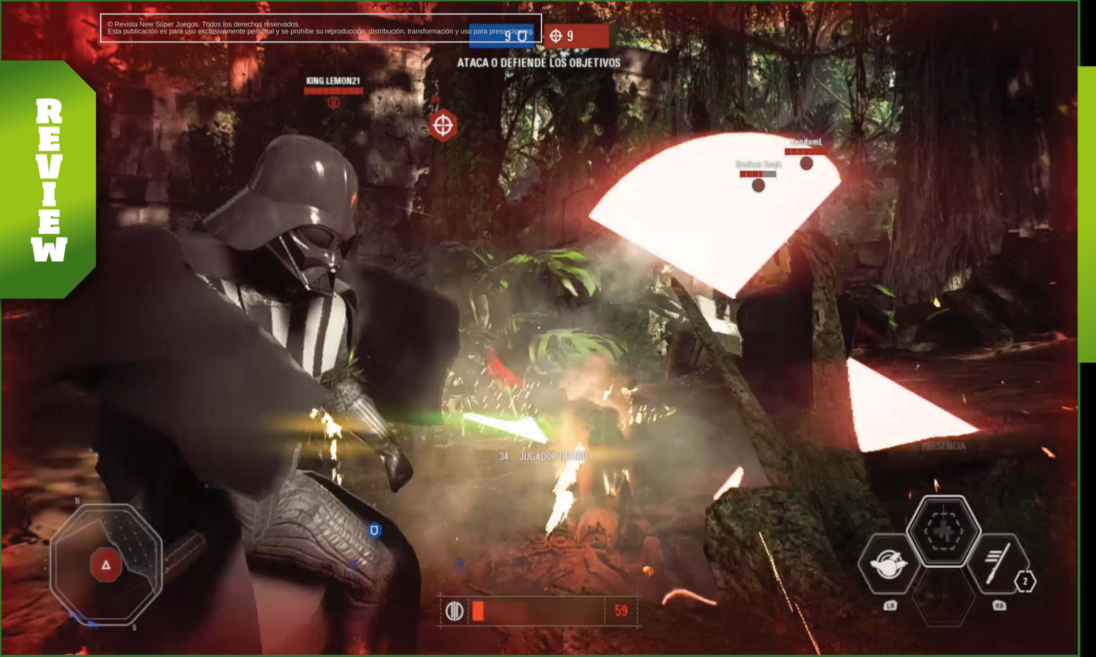
[↑] Ataque: dos equipos de ocho jugadores cada uno compiten por objetivos en distintos escenarios.



DIVERSIÓN Y ESPECTÁCULO PARA UNO O DOS JUGADORES

Además del modo campaña, en el que controlamos al comandante Iden Versio en el momento en que la segunda Estrella de la Muerte es destruida, también disponemos de otros modos de juego para uno o dos jugadores desde el menú Arcade. Dentro de éste encontramos otras tres opciones: en solitario, cooperativo y versus. En el primero podremos ejecutar 8 escenarios de combate, formando parte del lado oscuro o del luminoso, en tres variantes posibles. También disponemos de una opción para configurar una partida a nuestra medida. En cuanto al cooperativo y versus, en ambos casos se recurre a la pantalla partida para que dos jugadores puedan participar en la misma consola. Mención especial merece el Tutorial. EA, ¿de verdad no podíais haber hecho algo mejor?





HÉROES Y VILLANOS, ¿UN COMBATE DESIGUAL?

Uno de los modos multijugador más divertidos es sin duda el de Héroes y Villanos. Sin embargo, nuestra experiencia (y por lo que hemos podido testar en la comunidad) nos dice que ciertos personajes como Darth Maul o Bobba Fett cuentan con una gran ventaja sobre el resto, especialmente ante héroes como Han Solo o Lando Calrissian. No decimos que no sea posible ganar un enfrentamiento con el equipo de los héroes, pero desde luego, parece mucho más complicado que con el de los villanos. Quizás también tendría que revisar esto EA.

tienen la opción de descargar y jugar el juego completo de forma anticipada y durante 10 horas.

Lo que la gente comenzó a apreciar es que aparecían unas monedas llamadas Cristales que sólo se podían comprar con dinero real. Los dichosos micropagos en todo su esplendor, vamos; nada nuevo bajo el sol. Otros triple A como *FIFA* o *Madden* los incluyen y las quejas no habían pasado de lo cotidiano. El problema es que a las pocas horas, los jugadores empezaron a darse cuenta de que los cristales no servían para obtener simples mejoras estéticas o de contenido, sino que influían drásticamente en la progresión en el modo multijugador. Dicho de otra manera: si te gastabas el dinero, avanzarías mucho más rápido en el objetivo de conseguir naves y héroes que te situarían en una posición de ventaja con respecto al resto de jugadores. Las quejas surtieron efecto y, a día de hoy, los micropagos siguen deshabilitados a la espera de que EA tome una decisión al respecto.



[→] En la sección Colección es donde iremos subiendo de nivel las clases y héroes, bien consiguiendo cartas estelares en las cajas de loot, bien creándolas con las piezas de creación que obtenemos al lograr hitos en la sección Carrera. El problema es que, si no invertimos bien esos créditos, la única forma que tendremos de conseguirlos después será mediante la lotería de las cajas de loot. Esta es una de las cosas que EA DICE debería resolver en un futuro.



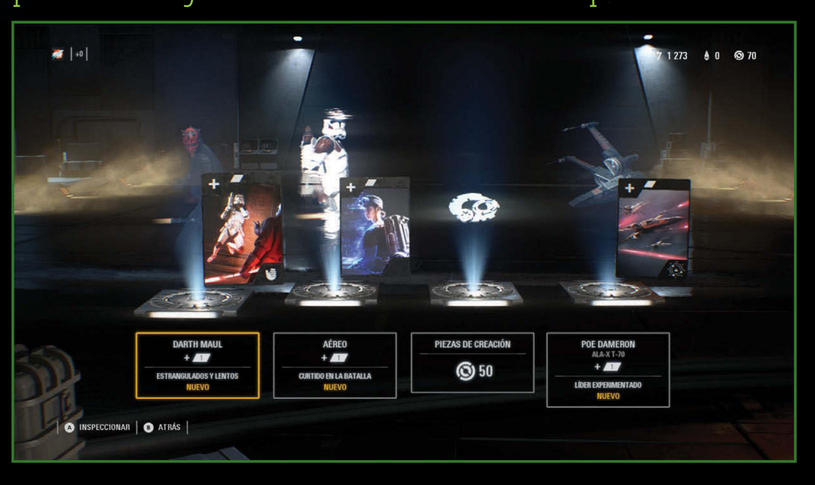
ACCIÓN TREPIDANTE EN EN ENTORNOS IMPRESIONANTES

Lo mejor de Star Wars Battlefront 2 es lo espectacular de sus combates, por eso no podemos más que lamentar que otros aspectos del juego no acompañen en calidad.

El otro punto polémico, relacionado con el primero, es el del sistema de progresión, en concreto, las cajas de loot en las que podemos conseguir nuevas cartas estelares, armas, piezas de creación, créditos, poses o gestos. Se compran con los créditos que conseguimos en cada partida (también se nos regala una cada día) y su contenido es (en principio) aleatorio, por lo que no se nos asegura que jugar cien horas nos vaya a reportar una progresión importante. Ni doscientas. Y en ese punto es en el que estamos ahora, esperando a ver de qué manera EA DICE resuelve ambos problemas.

En cuanto al sistema de juego, todo es muy parecido al anterior *SWB*, con la diferencia de que ahora, en los modos con más participantes, cada vez que entremos en combate, lo haremos junto a un grupo de cuatro jugadores que irá completando el equipo en el que hayamos quedado encuadrados. No es que varíe mucho la forma de jugar, pero al menos no nos sentiremos solos cada vez que volvamos a la batalla.

///Star Wars Battlefront no mejora en exceso a su predecesor y vuelve a caer en errores parecidos///



Técnicamente el juego es sobresaliente, mejorando con nota lo que ya nos parecía asombroso en el primer *SWB* y todo corriendo con framerate bastante alto incluso en los momentos de más acción. La música, los efectos de sonido y el magnífico doblaje, ayudan a surmergirnos de lleno en el universo Star Wars, por eso no terminamos de entender que EA haya vuelto a tropezar de nuevo en la misma piedra. Tiene los mimbres para hacer un juego maravilloso y sigue empeñada en crear un título básicamente multijugador en el que la inconsistencia en el sistema de progresión y el desequilibrio entre clases acaba convirtiéndolo todo en un juego poco notable.



[←] La comandante Iden Versio protagoniza el esperadísimo modo campaña de Star Wars Battlefront 2.



94 **GRÁFICOS**
Es asombroso, un auténtico espectáculo visual. Lo mejor del juego con diferencia. Te hace sentir de verdad dentro del universo Star Wars.

91 **AUDIO**
Efectos y voces puntúan muy alto en un apartado en el que debemos destacar la sobresaliente banda sonora. Logran una ambientación de 10.

70 **MULTIJUGADOR**
Debería ser el punto fuerte del juego, pero el asunto de la progresión y la descompensación entre clases, le lastran. Tiene potencial para ser corregido en el futuro.

78 **DURACIÓN**
4-5 horas para el modo campaña y cientos más para completar el 100% de los modos Carrera y Colección. Eso sí, lo normal es que te canses de jugar mucho antes.

80 **JUGABILIDAD**
Es fácil iniciarse en SWB2, incluso sentirte que progresas rápido en las primeras partidas, pero cuando profundizas se vuelve lento y frustrante.

✔ Técnicamente es sublime.
✔ Te hace sentir de verdad en el universo Star Wars.
✔ Los combates en el espacio.
✔ Al fin incluye modo campaña...

✘ ...pero es corto, insulso y simple.
✘ No puede ser que la progresión se base en buena parte en la suerte.
✘ Clases mal balanceadas.

///Segunda vez que EA falla con Star Wars Battlefront. Quizás a la tercera consiga rematar un apartado técnico sublime con un sistema de juego consistente///





Wolfenstein II

The New Colossus

PORQUE MATAR NAZIS JAMÁS SE PASARÁ DE MODA

Compañía: **Bethesda**

Desarrollador: **MachineGames**

Género: **FPS**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Nemesis

R La secuela de *Wolfenstein: The New Order* llega al mercado tres años (y una precuela, *The Old Blood*) después, en un momento realmente oportuno. Activision y EA parecen convencidas en hacer de los FPS un servicio, más que un único producto, a través de nuevas campañas descargables y loot boxes, convirtiendo el multijugador en una máquina de hacer dinero a lo largo de varias temporadas. Es una manera de amortizar unos desarrollos que cada vez requieren más y más millones de inversión, pero nos tememos que, como cunda el ejemplo, va a sentenciar a muerte las experiencias "single player". Bethesda tampoco es una hermanita de la caridad (*The New Colossus* también ofrecerá los DLC *Crónicas de Libertad*), pero al menos la nueva aventura de William "BJ" Blazkowicz garantiza unas 10 horas (más o menos, dependiendo de tu habilidad) de diversión en solitario, dedicadas por completo a exterminar a los nazis comandados por Frau Engel, de la manera más sádica y pirotécnica que tus reflejos y tu munición te lo permitan.

The New Colossus es una secuela directa del juego de 2014 (lo que podría descolocar un poco a los que no lo disfrutaron en su día, o no lo tienen demasiado fresco en la memoria), que nos llevará a visitar unos Estados Unidos gobernados por el Tercer Reich, mientras desempeñamos misiones que van desde las siempre entrañables labores de sabotaje, a participar en el casting más delirante que se ha visto en un videojuego desde el concurso de misses de *Day of the Tentacle*. La trama de *Wolfenstein II: The New Colossus* es una montaña rusa capaz de hacernos reír a carcajadas en algunos momentos como de hundirnos la moral en otros, especialmente a causa de unos desoladores flashbacks sobre la infancia de BJ. Estos aparecen en la historia para justificar no solo el duro carácter del protagonista, sino para reflejar que el Mal no era un exclusiva de Adolf y sus muchachos. Bajonas aparte, el juego es un

FRAU ENGEL: LA ESTRELLA ABSOLUTA DE LA FUNCIÓN. Por supuesto, todo el protagonismo del juego recae en BJ, pero no podemos negar que la diabólica General Engel le roba la función cada vez que aparece en pantalla. Desde que la vimos en aquel viaje en tren, en The New Order, sabíamos que Irene estaba destinada a algo más grande. Y no ha desperdiciado esta nueva oportunidad.

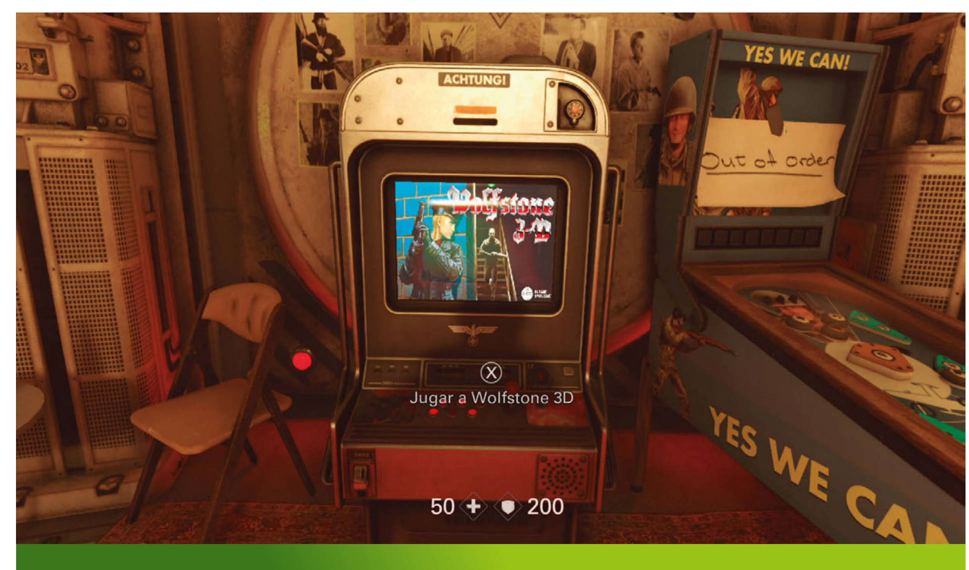




[↑] La cultura alemana impregna cada hogar y calle de esta Norteamérica alternativa. ¿Venderán chucrut en este cine, en lugar de palomitas?

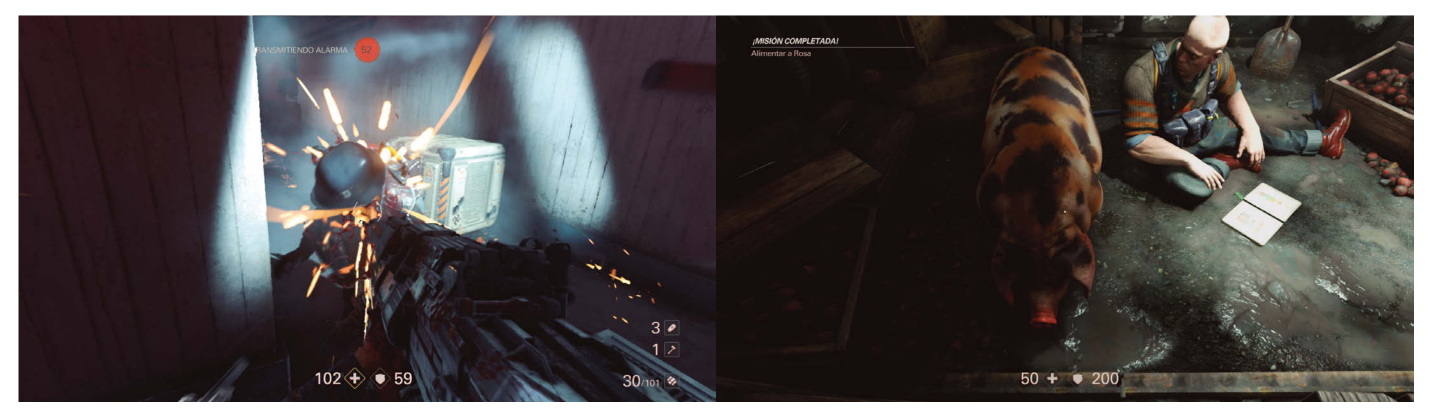
delicioso festín de violencia, tiroteos a cara de perro y tecnología chiflada: todo lo que siempre ha rodeado a la franquicia creada por id Software.

Para evitar la monotonía y ofrecer algo más de rejugabilidad a las nuevas aventuras de BJ, MachineGames nos permite tomar algunas decisiones, en momentos puntuales, que afectarán tanto a ciertos aspectos de la trama como a la mismísima mecánica del juego. En un punto concreto se nos ofrecerá elegir entre tres "mejoras" con las que sortear los obstáculos de los escenarios de manera distinta. ¿En qué consisten? Tendrás que averiguarlo por ti mismo, pero puedo asegurarte que es una incorporación más que bienvenida, sobre todo porque aparece en el momento perfecto, cuando crees que la mecánica del juego ya no puede ser alterada de ninguna manera.



¿TE ANIMAS A ECHAR UNA PARTIDITA DE WOLFSTONE 3-D?

The New Order ya incluía un homenaje jugable al Wolfenstein original, a través de una serie de "sueños interactivos", pero esta secuela nos ofrece nada menos que el clásico de 1992, aunque adaptado a esta realidad alternativa en la que el Tercer Reich triunfó sobre los aliados. De ahí que el villano del juego sea el mismísimo Terror Billy. Si quieres probarlo, está disponible en la recreativa que hay dentro del submarino.



[↑] Pocas cosas más placenteras que disparar a bocajarro contra la cabeza de un desconcertado boche. Bueno, quizás trincharle con un hacha. Pero es más laborioso y poco práctico en mitad de un tiroteo.

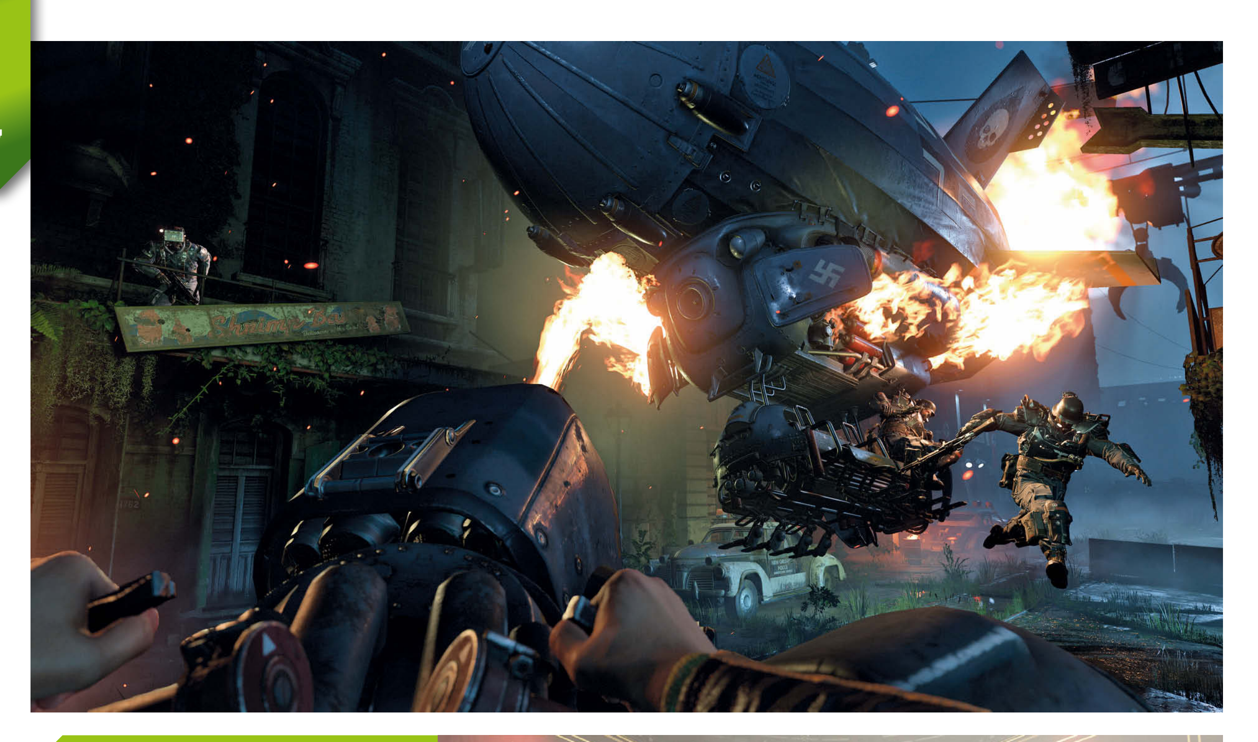
[↑] Una de las misiones más chorras y encantadoras que puedes desempeñar dentro del submarino es llevarle algo de comida a la cerda Rosa. ¿No es una preciosidad?









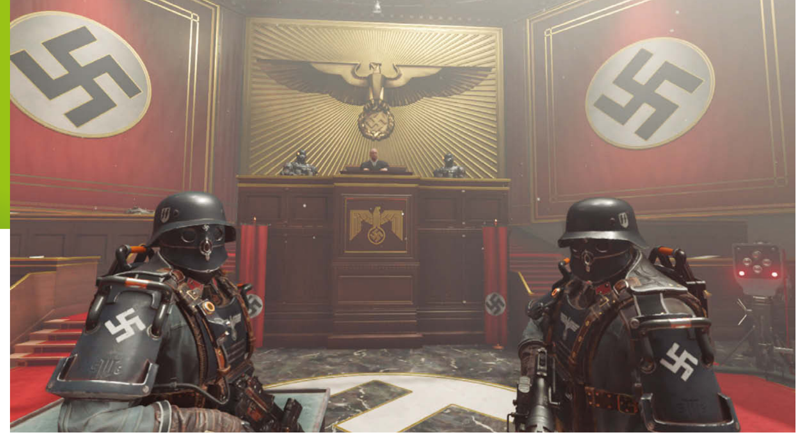
86 GRÁFICOS
Dependiendo de la consola (o PC) que tengas, podrás deleitarte hasta con gráficos 4K compatibles con HDR. Los más modestos carecemos de esos lujos, pero al menos conservamos unos sólidos 60fps y buenos efectos gráficos.

87 AUDIO
Estupendo doblaje al castellano que ayuda a ambientar la acción. Al igual que en el original de 1992, tu oído te alertará de la proximidad de los soldados enemigos, aunque estén detrás de la puerta.

85 DURACIÓN
Todo depende de tu habilidad, la dificultad y las ganas de explorar cada recoveco del escenario en busca de coleccionables. Más o menos te esperan unas 10 horas de juego A lo que se añade la caza de Übercommandos en fases ya superadas.

90 JUGABILIDAD
Wolfenstein siempre ha sido sinónimo de acción directa y violencia sin freno, y esta nueva entrega mantiene esos nobles valores a rajatabla. El control es preciso, la acción es exultante y las mejoras del personaje a media partida son bienvenidas.

ESTO NO VA A SER PRECISAMENTE UN PASEO
No es cuestión de hacer spoilers, pero a lo largo de esta nueva aventura el pobre BJ lo va a pasar realmente mal. Bueno, él y nosotros. Ya sea a través de los devastadores flashbacks con la infancia del protagonista como en algunos sucesos del presente, que te va a dejar el ánimo por los suelos. Al menos siempre podremos animarnos despedazando a los soldados alemanes.

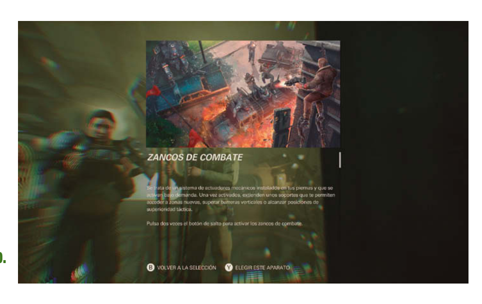


[↑] Los fabricantes de esvásticas son el gremio más exitoso en el universo de Wolfenstein. No dan abasto.

Por supuesto, vuelven los botiquines y las armaduras, así como la mejora de armamento y las toneladas de coleccionables, entre recortes de periódico y singles de música, con los que sentirnos plenamente transportados a una Norteamérica alternativa, dominada por los boches. La IA de los enemigos va de lo avispado a la torpeza absoluta, dependiendo de la dificultad que hayas seleccionado, aunque la satisfacción de hundir tu hacha en la cabeza de un nazi seguirá estando garantizada.

En cuanto al apartado gráfico, servidor solo ha podido analizar la entrega para Xbox One, que ofrece una factura más que notable, a 60fps y sin una sola ralentización. Si tenéis la fortuna (nunca mejor dicho) de poseer una PlayStation 4 Pro o una Xbox One X, y una tele de las caras a juego, podréis disfrutar de gráficos 4K con HDR. Unas mejoras que, lógicamente, no afectan a uno de los mejores extras del juego: el *Wolfenstein* original de 1992, aunque "adaptado" a la propaganda nazi. No se trata de niveles aislados, como en "los sueños" que aparecían en *The New Order*. Aquí podrás dedicarte a superar niveles sin freno, tras localizar la recreativa que acoge el juego, en el submarino que sirve de cuartel general a BJ y sus amigos.

Ojalá los Single Player Triple A no desaparezcan nunca. Pero si algún día sucede, siempre podremos volver a este *Wolfenstein* (o a sus entregas anteriores) para desahogarnos. Donde esté un nazi con una IA tonta, que se quiten los niños rata.



[→] Llegado a un punto del juego podremos elegir entre tres mejoras que afectarán a la mecánica del juego. ¿Cuál elegirás?

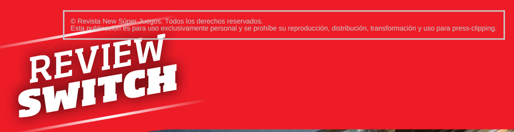
✔ Violento y divertido: 100% Wolfenstein.
✔ La escena del casting.
✔ Las tres "mejoras" alteran la manera de jugar a mitad de partida.

✘ Algunas fases dentro del submarino huelen a "relleno".
✘ Los flashbacks de la niñez de BJ te dejan hecho polvo.

///Podrán quitarnos las campañas de los FPS, podrán lanzarnos anzuelos con forma de caja sorpresa, pero siempre nos quedará Wolfenstein: pura acción, sin tonterías///




PS4
7
www.pegi.info
LEGO
LA NINJAGO PELÍCULA
EL VIDEOJUEGO
¡CONVIÉRTETE EN NINJA!
YA DISPONIBLE
DESCUBRE EL NINJA QUE HAY EN TI
Y DISFRUTA CON LA PELÍCULA SÓLO EN CINES



Inés Barriocanal

L.A. Noire

AZUL OSCURO CASI NEGRO... COLE PHELPS VUELVE DE SU RETIRO

El género del cine negro se diferencia a duras penas de otros géneros cinematográficos similares,como el cine de gangsters o el cine social, pero sabe ser único y distintivo. Casi lo mismo ocurre con *L.A. Noire*, la creación de Team Bondi que llegó originalmente en el año 2011, pero que hoy resucita para recordarnos su grandeza. No es fácil encasillar esta aventura dentro de un género concreto, ya que se encuentra también a medio camino entre la aventura gráfica y la acción. Es decir, que estamos ante un rara avis que quizás merezca un segundo visionado para poder comprender su magnitud por completo.

Al menos eso es lo que Rockstar habrá pensado cuando se puso manos a la obra con este revisión moderna de una aventura que nosotros recordábamos añeja. Los creadores originales del juego ya no existen -desaparecieron envueltos en polémica por las condiciones de trabajo, y no pudieron asegurar su siguiente proyecto Whore of the Orient-, pero su obra les sobrevive, llegándonos además en dos sabores (y medio) distintos. Por una parte están las versiones para consolas de sobremesa clásicas, PS4 y Xbox 360, que ofrecen una mejora de los apartados técnicos, pero respetando los parámetros jugables originales con extrema delicadeza. Por otro la versión para Switch, consola que no es capaz de ofrecer las mismas lindezas visuales, pero que sí que da cabida a otra forma de jugar, por las características únicas de su hardware. El medio que nombrábamos es por los VR Cases que lanzará Rockstar para HTC Vive, pero en este caso ni se incluye el juego completo, ni hemos tenido aún acceso completo a ello.

De esta forma, lo que nos llega es básicamente el mismo juego que ya recibimos en 2011 para PS3 y Xbox 360, sin olvidarse de incluir los contenidos descargables posteriores que Rockstar lanzó para *L.A. Noire*. Si lo jugaste en su momento y echas de menos la densa e intensa experiencia de tiroteos e interrogatorios del título original, estás de enhorabuena. Si en aquella ocasión la propuesta no te conquistó, es probable que ahora tampoco lo haga. Finalmente, si te lo perdiste hace más de un lustro, esta es la mejor opción para vivir un juego que gustó a casi todo el mundo, y que nos hizo vivir una película de cine negro como pocas veces antes, o después, en el mundo del videojuego.



Compañía: **Take Two Int.**

Desarrollador: **Rockstar**

Género: **Aventura**

Plataformas: **PS4 Switch, Xbox One**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

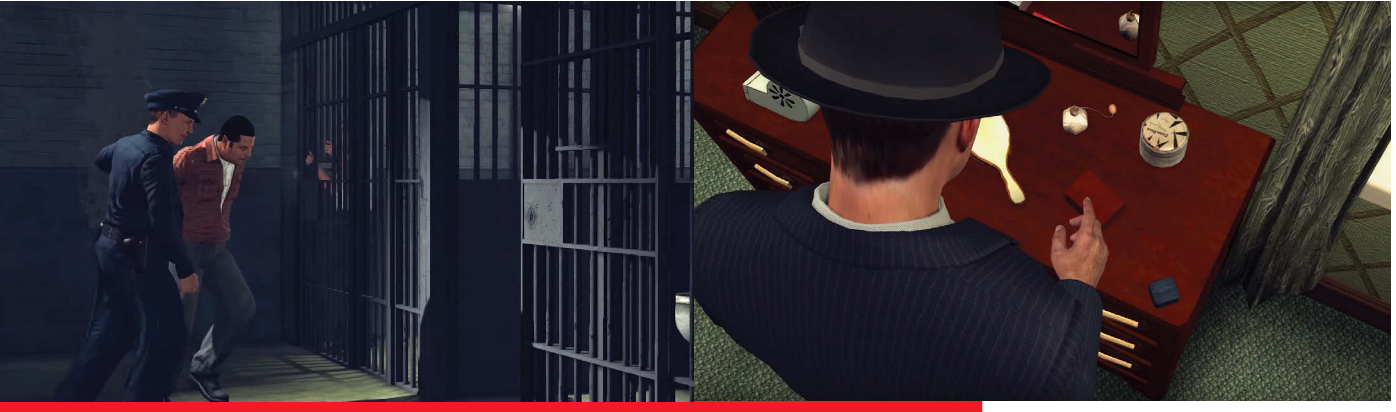
En una ciudad gris, nos colocaremos en el papel de Cole Phelps, un veterano de la II GM que vuelve a Estados Unidos para acabar como agente de la ley en Los Ángeles. Comenzando desde abajo, junto a él, iremos ascendiendo por distintos escalafones del cuerpo (Patrulla, Tráfico, Homicidios, Antivicio e Incendios) a la vez que lidiamos con las secuelas de la guerra en forma de estrés post-traumático o el síndrome de Custer. Una historia personal y diferente que huye de buena parte de las heroicidades típicas en los videojuegos, para presentarnos una cara bien distintas de sus protagonistas.

También cambia la jugabilidad y progreso del juego. En esta ocasión lo importante no es explorar un mundo abierto, sino que todo gira en torno a la narrativa del juego y a las interpretaciones de cada



[↑] Sin lugar a dudas Los Ángeles es una ciudad enorme, y por ello nuestros mejores compañeros en el juego serán un coche y un mapa... aunque a veces conducir supondrá un dolor de cabeza.

[←] Una de las cosas que peor han conseguido adaptar es el manejo de los coches. Es realmente complicado conseguir cierta habilidad y más de una vez optaremos porque conduzca el compañero.



DESDE LO MÁS BAJO HASTA LO MÁS ALTO: BIENVENIDO AL CUERPO, AGENTE.
Nada más comenzar el juego, te verás inmerso en un ambiente policial que te hará querer jugar vestido con uniforme. Tu misión es que se respete la ley en una ciudad corrompida por las ansias de poder y dinero. Pero pronto te darás cuenta que tu uniforme mental de policía no va a permanecer azul oscuro y limpio por mucho tiempo. La corrupción salpica a delincuentes y compañeros por igual, hasta la más adorable viejecita puede estar ocultando en cada parpadeo un asesinato múltiple y a sangre fría. Sin duda meterte de lleno en una ciudad tan densa, con casos tan intensos, hará que sueltes el mando más de una vez para relajarte... y es que nadie dijo que ser de los buenos fuera fácil. Aún así, el honor y la pasión por su trabajo de Phelps te enganchará y una vez más acudirás a tu puesto de trabajo en tu consola para que la verdad sea puesta en libertad y los malvados, descansen entre rejas.

uno de los personajes que entran dentro de la ecuación de *L.A. Noire*. En líneas generales, trabajaremos en una sucesión de casos aparentemente independientes, estudiando primero la escena del crimen y recabando pruebas, para después interrogar a los sospechosos en un intento de sacarles una confesión.

Este es el corazón de la propuesta original, y lo sigue siendo hoy, en buena medida por la calidad en la representación de las caras y gestos de los sospechosos. La gracia del juego (y por lo que es recordado) es dilucidar si nos mienten o no en función de los gestos y muecas que hacen nuestros contertulios. Algo netamente diferente a lo habitual en el género. Más allá de esto también hay persecuciones, tiroteos y alguna que otra frenética escena de acción... Sin embargo no están realizadas todo lo bien que nos gustaría, ni tampoco hay suficiente libertad como para aprovechar debidamente el escenario que enmarca a la aventura, Los Ángeles de finales de los años 40.

Ese es otro de los errores del juego original, que no nos permitía explorar la magnífica ciudad en que se ambienta. Al menos, sí que existen momentos en que podemos desviarnos de nuestra trayectoria principal y optar por resolver casos »





///La gracia del interrogatorio es dilucidar si nos mienten o no///

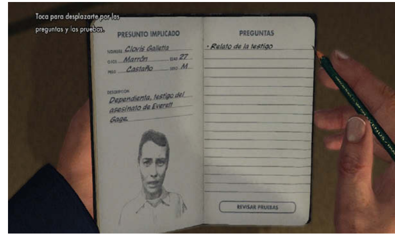


[→] Gracias a su sistema de captura de movimiento, L.A. Noire se hizo realmente famoso. Usaban el sistema bautizado como Kara, y causó sensación. Aunque ha envejecido regular, seguirá sorprendiendo.






[↑] En la versión de Xbox One X podremos disfrutar de una resolución en 4K y HDR que nos dejará sin habla en algunas secuencias. Casi parece una película de cine negro, excepto por alguna falta de detalle. Soberbio trabajo de Rockstar.

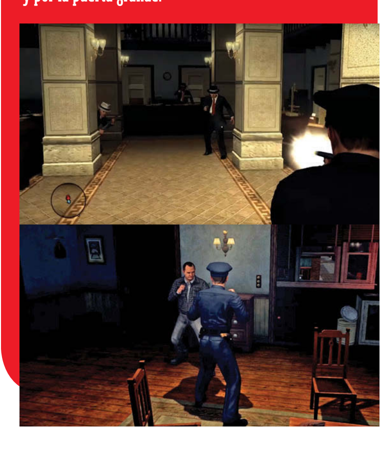





[↑] Por el contrario, en Nintendo Switch vemos que el apartado visual no tiene punto de comparación con el de su vecina de Microsoft, pero queda compensado con la incorporación de la vibración HD y su capacidad táctil. Las gallinas que entran...

UN LAVADO DE CARA SENSACIONAL

Sin duda es digno de mención y alabanza el trabajo realizado por parte de Rockstar en cuanto a gráficos se refiere. Aunque como ya hemos mencionado, en la versión de Switch tiene sus limitaciones (que suplen a la perfección con sus virtudes a nivel de jugabilidad), en las consolas de sobremesa llega a ser una delicia visual ver a Cole Phelps impartiendo justicia a diestro y siniestro. Si bien es cierto que el trabajo no ha sido del todo genial, teniendo varios errores, poder disfrutar de un lavado de cara en alta definición es una razón de más para rejugar esta historia o descubrirlo por primera vez y por la puerta grande.



secundarios... Corriendo el riesgo de perder la frescura de las pistas en nuestros objetivos principales.

En general, se trata de una experiencia bastante más reposada de lo habitual, que puede durar cerca de las 20 horas de juego. Hay que tener en mente que se trata de un título distinto a casi todo lo que hay aún hoy en el mercado. Si esto no es un obstáculo, y no disfrutaste del juego en su momento, no dudes en echarle un tiento a la propuesta de Rockstar, que sigue teniendo la mordiente necesaria para resultar interesante.

Bien es cierto que ha perdido el factor sorpresa, y que visualmente ya no es tan sorprendente como una vez lo fue. Y es que, a pesar de la mejora visual, con resolución a 4K y HDR en PS4 Pro y Xbox One X (1080p si tienes las consolas "normales"), sigue habiendo errores en la distancia de dibujado y cierta falta de detalle general, más allá de las caras. Algo parecido ocurre en Switch, aunque aquí se deja la alta resolución a un lado para aprovechar la capacidad táctil de la pantalla e integrarla en la jugabilidad para que profundicemos en cada situación. En esta consola incluso se aprovecha la vibración HD de los Joy-Con para poner el acento a determinadas situaciones, haciendo que el juego cobre aún más tensión.

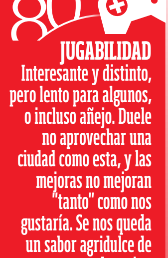
En resumidas cuentas, un juego que merece la pena probar, pero solo si no lo jugaste antes, aún a pesar de las mejoras que se han implementado.

80 GRÁFICOS
El trabajo artístico es genial, y las representaciones faciales asombrosas. El sistema Kara que nos cautivó hace años, sigue siendo sensacional. Casi todo lo demás ha envejecido regular, a pesar de la mejora HD.

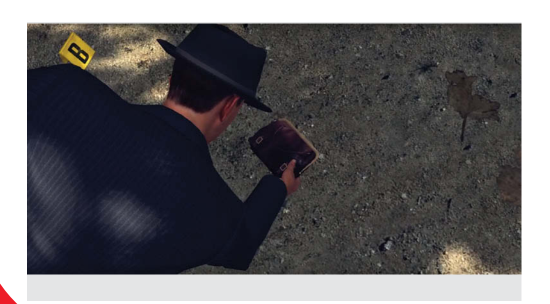
90 AUDIO
Se pueden poner pocas pegas a la faceta sonora de L.A. Noire, que cuenta con un trabajo de voz excelente y banda sonora a la altura del mejor cine negro. En ocasiones dudarás de si estas escuchando un juego o una película policíaca.



90 DURACIÓN
20 horas de duración para un juego de estas características no está nada mal, aunque su rejugabilidad sea escasa y haya poco más que descubrir. Los pocos momentos en los que te alejas de la historia principal se disfrutan al máximo, eso sí.



80 JUGABILIDAD
Interesante y distinto, pero lento para algunos, o incluso añejo. Duele no aprovechar una ciudad como esta, y las mejoras no mejoran "tanto" como nos gustaría. Se nos queda un sabor agridulce de un pasado mejor.



✔ Su propuesta jugable sigue siendo única.
✔ Su acabado artístico.
✔ Sus interrogatorios aún nos encantan.

✘ No aporta casi nada respecto al original.
✘ El paso de los años se nota a casi todos los niveles.

//Una interesante aventura que merece la pena probar, si no la jugaste hace más de un lustro. Ahora se ve y se juega mejor, pero apenas cambia nada respecto a lo ya visto///

83 TOTAL

J.C. Mayerick

LEGO Marvel Super Heroes 2

«LEGO-LARGA» VIDA A LOS HÉROES MÁS DIVERTIDOS DE LA GALAXIA MARVEL

El espacio profundo ante nuestros ojos, la silueta amenazante de Knowhere y los primeros acordes del «Come and Get Your Love» de Redbone acompañan a la nave Milano en su recorrido por los logos de WB Games, LEGO, Marvel y Tt. Destino: Nova Corps. Dentro, los Guardianes de la Galaxia protagonizando el comienzo antológico de una anhelada continuación. Sí, han sido cuatro largos años de espera, pero ¿sabéis una cosa? Ha merecido la pena. Con permiso de *Lego Star Wars* y *Lego City Undercover*, el mejor juego de Lego desarrollado por Tt Games tiene al fin sucesor.

A por Kang el Conquistador

El protagonismo en esta nueva aventura lo comparten por igual Vengadores y Guardianes de la Galaxia, acompañados por un elenco de súper héroes de lo más variado y original (de lo que hablaremos más adelante), en cuya elección ha tenido mucho que ver el villano en torno al que gira la historia, Kang el Conquistador, y su habilidad para manipular el espacio-tiempo. Tras los dos primeros niveles de introducción en los que controlaremos por separado a los Guardianes de la Galaxia en la base de Nova Corps y a Los Vengadores en la remota Siberia, el mapa de Cronópolis, la ciudad creada por Kang con pedazos de civilización de otras épocas, comenzará a desplegarse ante nosotros. Primero, nuestros movimientos estarán acotados a la zona de Manhattan (incluida la mansión de Los Vengadores), después a la Inglaterra Medieval, a continuación la jungla de Wakanda y, finalmente, tras visitar el dirigible del Imperio de Hydra, todo la ciudad quedará a nuestra disposición para movernos libremente por ella.

A partir de ahí, buena parte de los 15 niveles restantes del juego podremos realizarlos en el orden que deseemos, utilizando los equipos de súper héroes que se pondrán a nuestras órdenes en localizaciones como Manhattan Noir, Egipto, Hala, El Viejo Oeste o la ciudad sumergida de Lemuria, entre otros. Es en esa variedad de localizaciones donde radica buena parte de lo que nos gusta de este *Marvel*



Compañía: **Warner Bros Interactive Ent.**

Desarrollador: **Tt Games**

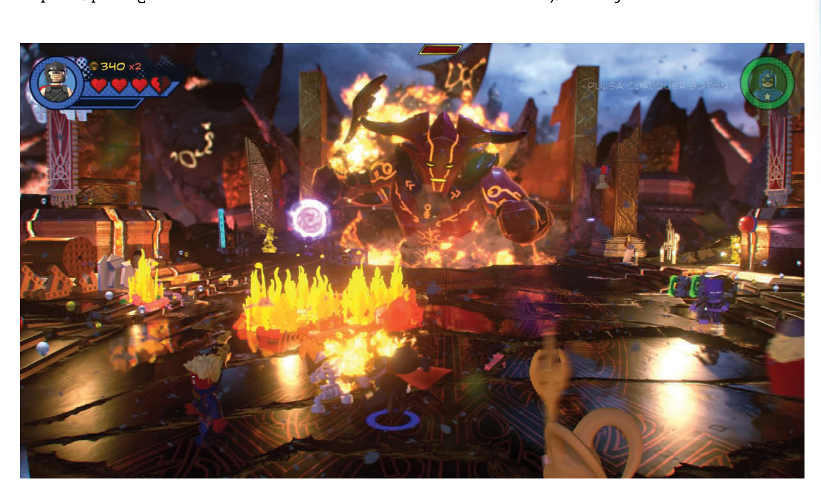
Género: **Aventura/Acción**

Plataformas: **PS4, Switch Xbox One, PC**

Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**



[←] Las batallas con los jefes son puro espectáculo, hasta el punto de que a veces nos sentiremos perdidos en semejante despliegue de efectos.

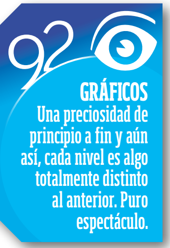


CRONÓPOLIS: CIENTOS DE SECRETOS POR DESCUBRIR. El mapa principal del juego rompe con la monotonía de su predecesor y nos presenta ahora un gigantesco mundo con zonas terrestres, aéreas y submarinas, tan distintas entre sí como el desierto de Giza, la jungla de Wakanda, el barrio de Manhattan o la ciudad sumergida de Lemuria. Cada rincón esconde además decenas de misiones, puzles y secretos por descubrir.

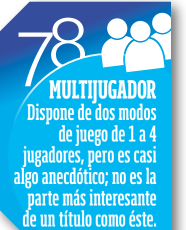




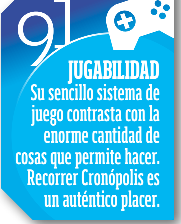








85
DURACIÓN
En apenas 15 horas es posible terminar la historia principal, pero después tienes decenas de misiones y secretos por descubrir.



90 **TOTAL**
Cada nivel, cada lugar, cada rincón, cada personaje y cada línea del guion están pensados para hacernos disfrutar y sonreír durante horas.

✔ Sus gráficos memorables.
✔ La variedad de niveles.
✔ La info de cada personaje.
✔ El streaming de J. Jonah Jameson al comienzo de cada nivel es tronchante.

✘ El volumen de los diálogos varía mucho entre textos.

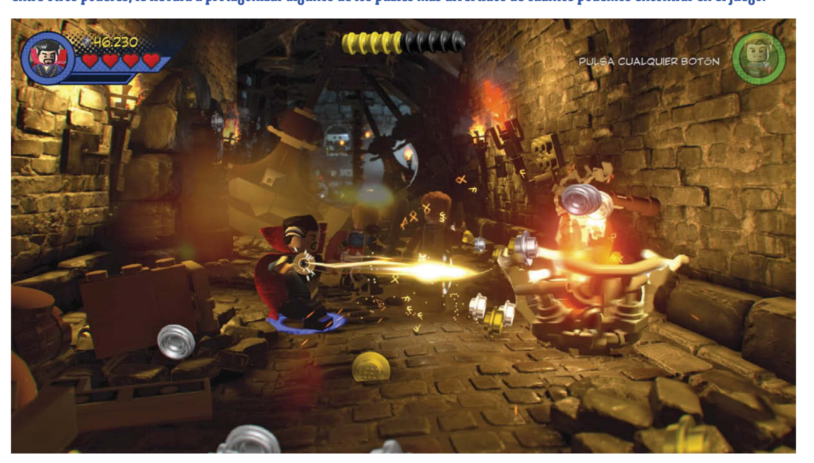
///Tt Games ha creado su juego de Lego más redondo. Todo en él es notable, desde su poderosa presentación gráfica a su divertido guion y, cómo no, la jugabilidad///

Super Heroes 2. Y es que al contrario que en otros títulos de Lego, esa sensación de estar en escenarios muy parecidos estéticamente unos de otros, aquí se disipa por completo. No sólo eso, pues la duración de los 20 niveles de que consta la aventura (sin contar los especiales de Gweenpool) es totalmente dispar. Tan pronto nos adentraremos en un castillo que nos llevará una larga hora y media recorrer, como nos despacharemos en apenas 5-10 minutos un enfrentamiento con un jefe final en el circo de Sakaar.

Volviendo a los personajes, no encontraremos tanta cantidad como en *Marvel Super Heroes*, pero si más variedad, ya que las distintas épocas que conforman la ciudad de Cronópolis aportan un buen número de personajes que de otra forma serían difíciles de encajar en un juego de este tipo, como Kid Colt, el Capitán Corbett, la Momia Viviente u Horus, personajes muy poco conocidos y de cuyo origen hemos podido saber gracias a la información, en forma de tarjeta, que aparece en la cuadrícula de personajes. Sin duda una caracerística que es fácil que se pase por alto y que, sin embargo, a nosotros nos ha resultado de lo más curiosa e interesante.

Técnicamente, *Marvel Super Heroes 2* es una delicia. Se nota que está varios pasos por delante gráficamente con respecto al otros juegos de Lego y que en Tt Games se han tomado su desarrollo como un triple A, hasta el punto de que en ocasiones a la consola le cuesta "lidiar" con tal despliegue de efectos. La banda sonora es inmejorable y se adereza perfectamente con los temas ochenteros de *Guardianes de la Galaxia*. Seguramente muchos verán en él más de lo mismo, una mecánica repetitiva y pocas innovaciones en el gameplay. Nosotros, en cambio, vemos un juego redondo en forma de historia trepidante y muy bien contada, niveles variados, gráficos espectaculares y un sentido del humor que nos alegrará y compensará con creces cada minuto que le dediquemos.

[↓] El Dr. Extraño es sin duda uno de los personajes más participativos de todo el juego. Su capacidad para manipular el tiempo, entre otros poderes, le llevará a protagonizar algunos de los puzles más divertidos de cuantos podemos encontrar en el juego.



Paz Boris

Pokémon Ultrasol y Ultraluna

UNA ULTRA DESPEDIDA PARA NINTENDO 3DS





Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Game Freak**

Género: **RPG**

Plataforma: **Nintendo 3DS**

Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**

La llegada de Nintendo Switch es, a ojos de la mayoría, el principio del fin para Nintendo 3DS (y 2DS). Y aunque la gran N siga apoyándola, la transición a su híbrido de portátil y sobremesa ya ha comenzado. Fue en el mes de octubre cuando Shigeru Ohmori (diseñador en varias entregas de la saga) afirmó que con *Pokémon Ultrasol* y *Ultraluna* habían llegado al límite de las posibilidades de 3DS y que por eso consideraban estos juegos "el culmen" de su trabajo en la portátil. El próximo *Pokémon* que veremos ya será en Nintendo Switch.

La tradición en la saga, desde su primera generación, es la creación de una tercera entrega que complemente al binomio original, con la excepción de la quinta generación (*Blanco* y *Negro*), que optó por una secuela directa, también con dos versiones. Algo así se podría haber esperado de *Sol* y *Luna*, una entrega "Eclipse", como nombraban algunos, con Necrozma como legendario principal, o una secuela (puestos a crear dos entregas) que versara, por ejemplo, sobre las consecuencias de la apertura del ultraumbral y la llegada de los Ultraentes. Sin embargo, Game Freak optó por algo que rompía con la tradición: una historia alternativa, con otros protagonistas y algunas otras novedades que enriquecieran la historia. Al ser juegos completos, y no DLC, cabría esperar un argumento radicalmente distinto con las mismas bases, pero lo cierto es que nos encontramos la misma historia que cambia (eso sí, para bien) en su tercio final.

Un jugador que ya haya invertido su tiempo en *Sol* y *Luna* se sentirá como si estuviera viviendo la misma historia de nuevo, y eso, por desgracia, no ayuda a avanzar en el juego. Llegar a la parte interesante requiere sus 15-20 horas de entrenamiento, Capitanes y otras misiones sin casi variaciones (algunas pruebas son nuevas o han cambiado, pero su impacto no es tan importante). Y es una pena, porque este nuevo argumento está mucho más trabajado y deja mayor huella: no sólo trata el egoísmo de las personas y sus consecuencias, algo que suele ser habitual en la saga (siempre



NUEVOS MISTERIOS...
La principal novedad de esta edición no afecta al argumento de todo el juego, sino a su recta final. Los ultraentes definieron la historia de Pokémon Sol y Luna, y aunque tendremos que hacer frente de nuevo a su amenaza, las culpas no se encuentran en los mismos. La presencia de Solgaleo y Lunala sigue siendo importante, pero es Necrozma el que cuenta con un papel fundamental en la historia.





[↑] El recorrido insular cambia ligeramente. Algunas pruebas son distintas y hay otras nuevas.



[→] En Sol y Luna no podíamos surfear entre islas. Ahora tampoco, aunque tenemos el minijuego "Surfeo Mantine".

///No se puede decir que sea innovador, pero desde luego sí que es la mejor versión de Pokémon para 3DS///

[↑] La Ultrópolis es una de las nuevas localizaciones (la más llamativa). Una pena que esté tan poco aprovechada.



[↖] Podemos incrementar nuestra amistad con los Pokémon a través de la fotografía con el nuevo Fotoclub de Alola.

[←] Diversas opciones nos permiten no sólo cambiar el Pokémon, sino su pose o la del entrenador. Y después podremos adornar la foto con pegatinas.

hay un antagonista que quiere despertar al legendario para sus propios fines), sino también la pérdida de mundos, la catástrofe y la desesperación, encarnada por Necrozma y la Unidad Ultra.

Para los jugadores que nunca le dieron una oportunidad a *Sol* y *Luna*, ésta es, desde luego, la mejor versión para despedir a 3DS.Además del ya mencionado argumento, los nuevos Pokémon añadidos (incrementan la lista hasta rondar los 400, muchos de ellos procedentes de Johto), minijuegos como el Surfeo Mantine o el recorrido del Ultraumbral (que nos permite capturar Legendarios y Shiny al estilo de los portales dimensionales de RO/ZA) y las nuevas interacciones entre los personajes y el desarrollo de su personalidad -y esto incluye la RotomDex, que no sólo habla sino que puede crear un vínculo que nos otorga ventajas-, convierten a Ultrasol y Ultraluna en grandes juegos de manera independiente, hasta el punto de que pueden sustituir a las versiones anteriores. Sin querer menospreciar a *Sol* y *Luna*, quizá deberían haber llegado estos, y sólo estos, a nuestras consolas. Ahora, en retrospectiva, son mucho más completos que los lanzados en 2016.

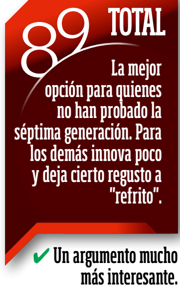
87 GRÁFICOS
Artísticamente no hay cambios. A nivel de rendimiento mejora la edición anterior, aunque a veces torpedea en algún movimiento Z.

88 AUDIO
Una gran banda sonora que emociona en ciertas situaciones. Y más cuando hay temas que llamarán la atención de los más nostálgicos.

85 MULTIJUGADOR
Exactamente igual que en Pokémon Sol y Luna. Es un apartado que no se ha tocado, pero que, en realidad, tampoco lo necesitaba.

95 DURACIÓN
El "postgame" es mucho mejor, con gran cantidad de misiones que llevar a cabo y que alargan la experiencia sin sacrificar el interés.

90 JUGABILIDAD
Las mecánicas no han cambiado mucho, pero ahora hay más combates, mejores pruebas y nuevos movimientos Z.



89 TOTAL
La mejor opción para quienes no han probado la séptima generación. Para los demás innova poco y deja cierto regusto a "refrito".

✔ Un argumento mucho más interesante.
✔ El postgame tiene más cosas para hacer.
✔ Minijuegos atractivos.

✘ Hay cierto desequilibrio entre los pokémon salvajes y los de entrenadores.
✘ Poca innovación.

REVIEW

Laura Luna

Horizon Zero Dawn Complete Edition

A LA CAZA DE MECADINOS CON UNA PROTAGONISTA ÚNICA



Compañía: **Sony**

Desarrollador: **Guerrilla Games**

Género: **Aventura**

Plataformas: **PS4**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano/ Inglés**

Cuando pensamos en un apocalipsis, imaginamos zombies, un paisaje gris, edificios cochambrosos y gente sucia desprovista de toda humanidad. En Guerrilla Games nos demostraron que hay muchas otras maneras de plantear el fin del mundo con *Horizon Zero Dawn*, una aventura/ARPG ambientada en un mundo que ha vivido su propia hecatombe para renacer de nuevo, con una población que ha vuelto a su estado primitivo y una naturaleza que luce su más generosa frondosidad. Los humanos, organizados en sociedades tribales, ya no están en la pirámide de la evolución; deben compartir su hogar con los animales y una especie de bestias mecánicas que reinan el planeta y a las que cazan para subsistir. En este contexto, tenemos a Aloy, una cazadora que ha pasado su vida como paria en su tribu, los Nora, y decide someterse a una prueba para demostrar su valor y conseguir las respuestas a su propio origen. La misma Aloy es uno de los personajes que más nos han conquistado este año. Alejada de los estereotipos clásicos de belleza femenina a los que estamos habituados, luce un físico más coherente con su estilo de vida: musculada, con una armadura práctica para dedicarse a la caza, unos rasgos duros y, sobre todo, una personalidad con mucho relieve y en la que el jugador colaborará en desarrollar. Aloy reaccionará a todo lo que sucede a su alrededor, y tomará decisiones basadas en la agresividad, la astucia o la compasión, según decidamos. Armada con su lanza y arco, y con un dispositivo electrónico con el cual escanearemos el entorno, viajaremos por un vasto mapa repleto de una exuberante naturaleza donde encontraremos a bestias mecánicas y humanos hostiles, y contra los cuales elaboraremos una estrategia según nuestro nivel y lo que nos convenga. Podemos pasar de lado procurando no ser vistos, o enfrentarnos a ellos en combate, o podemos optar por asesinarlos uno a uno valiéndonos del sigilo, o hacer uso de las trampas que encontraremos y/o construiremos, o podemos sabotear a las máquinas para convertirlas en aliadas o monturas. Se darán ciclos de día y noche, con fenómenos naturales como lluvia o tormentas de arena, que afectarán a nuestra visibilidad ante los enemigos.

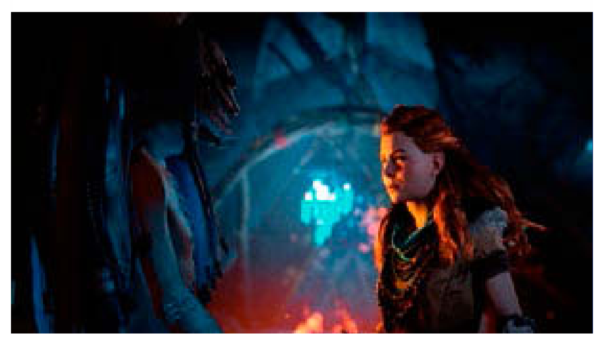
Con cada victoria o misión cumplida ganaremos puntos de experiencia y subiremos de

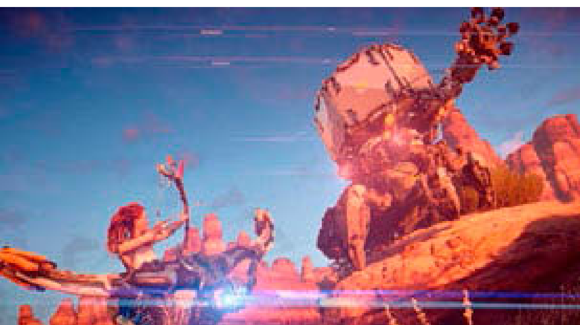




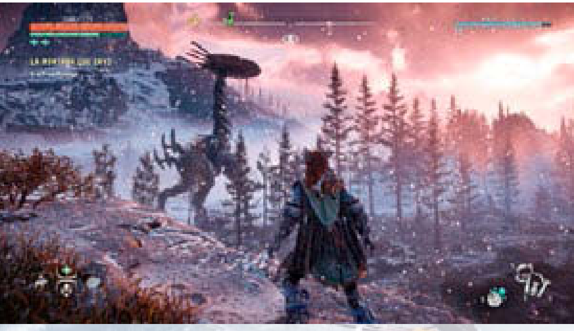
LA CONVIVENCIA DEL SER HUMANO Y LAS MÁQUINAS

Horizon Zero Dawn nos hará reflexionar sobre la codicia del ser humano y, al mismo tiempo, su capacidad de adaptación hacia nuevos órdenes naturales, así como su relación con la tecnología. Encontraremos asentamientos en ruinas de gran despliegue tecnológico cuya historia conoceremos a través de audios y textos y descubriremos a tribus cuya relación con las máquinas se basa en el misticismo y en nuevas formas de relacionarse con inteligencias artificiales muy humanas.





///Déjate conquistar por el carisma de Aloy y un cautivador mundo donde conviven naturaleza y mecadinos///

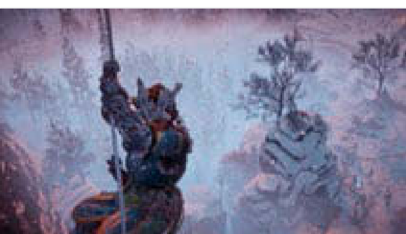






[↑] Con los mercaderes, podemos intercambiar esquirlas de metal y otros recursos para adquirir nuevo equipamiento que podemos fabricar y mejorar.

[→] En varios entornos, nos desplazaremos por secuencias de escaladas.



[↑] Con el modo foto, podremos guardar las imágenes que más nos conquisten, mientras hacemos a Aloy posar, y compartir estas postales virtuales en nuestras redes sociales.

[↖] La misión principal se combina bien con unas secundarias que se clasificarán en diferentes tipos, desde misiones alternativas, recados o cuellilargos que dominar.

[←] Cada criatura mecánica evoca a un animal del mundo real, así podemos predecir su comportamiento y planear cómo hacerle frente con garantías.

nivel. Con cada ascenso, aumentará nuestra barra de salud y ganaremos puntos de habilidad para invertir en tres árboles de especialidad: merodeadora, centrado en el sigilo; valiente, dedicado al combate abierto; y recolectora, empleado en la acumulación de recursos y creación de trampas.

Como complemento a esta aventura donde convergen tecnología futurista y una civilización primitiva en un mundo rebosante de la flora más espectacular, disponemos de *The Frozen Wilds*, un DLC en el que exploraremos la región de los Banuk y conoceremos a este pueblo bravo que habita las lomas heladas, junto a personajes memorables como Laulai o Varga. Aquí tendremos acceso a nuevas armas y armaduras, así como un nuevo árbol de habilidades, el de viajera, dirigido a un mejor provecho y mejora de las monturas.

Horizon Zero Dawn es uno de los mayores títulos que hemos disfrutado este año y nos dejará una huella que recordaremos con muy buen sabor y no sólo por su espectacularidad audiovisual. Su compleja historia nos hará reflexionar sobre el progreso, la codicia del ser humano y la convivencia de la naturaleza con la tecnología y, además, Aloy nos conquistará con su carisma, bondad y determinación.

95 GRÁFICOS
Durante toda la aventura la belleza de los entornos, con texturas exquisitas, nos dejarán boquiabiertos. Las expresiones de los personajes resultan muy naturales.

90 AUDIO
La BSO es una delicia y los sonidos de las bestias, similares a los animales que evocan. El trabajo de los actores de doblaje, tanto en inglés como en castellano, está muy cuidado.

93 DURACIÓN
La misión principal son unas 30 horas, y está bien combinada con unas secundarias llenas de historia que añaden 60 más al juego. The Frozen Wilds suma unas 10 horas más.

90 JUGABILIDAD
El juego ofrece muchas posibilidades para todo tipo de jugadores con mecánicas sencillas de dominar. No obstante, el sigilo se ve más favorecido que otras técnicas de combate.

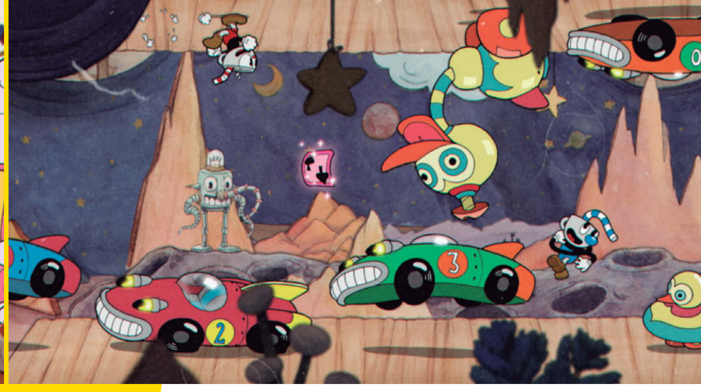
93 TOTAL
Uno de los títulos del año con una historia llena de riqueza. El sistema de combate se adapta a todo tipo de jugadores. Aloy es uno de los personajes más profundos y humano que hemos visto.

✔ Su historia elaborada y, sobre todo, Aloy.
✔ Un sistema de juego para todo tipo de jugadores.
✔ Su excelente apartado artístico, en el que se han cuidado todos los detalles.

✘ Sigilo más favorecido que el combate abierto.
✘ En The Frozen Wilds poca variedad de bestias.







[↑] Si disfrutaste de crío con el Castle of Illusion de Mega Drive, esta fase de plataformas, en la que cambias el sentido de la gravedad, te proporcionará un salvaje chute de nostalgia.

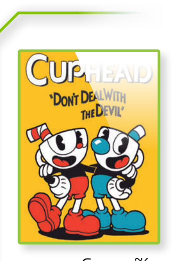




Nemesis

Cuphead

EL RUN & GUN MÁS HERMOSO DE LA HISTORIA...Y CASI, CASI EL MÁS CORREOSO



Compañía: **StudioMDHR**

Desarrollador: **In-house**

Género: **Arcade**

Plataformas: **Xbox One, PC**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Inglés**

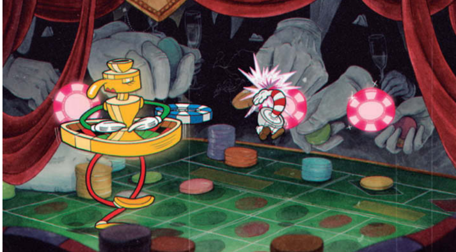
Voces: **Inglés**

Antes de "entrar en harina", debo ser sincero. Me compré la Xbox One por este juego (y por el recopilatorio de Rare). Lo hice casi un año antes de que *Cuphead* llegara al mercado, pero solo necesité ver aquel tráiler del E3 2014 (como supongo que les pasaría a muchos), para vender mi alma (como hacen los protagonistas del juego) a Microsoft y los hermanos Chad y Jared Moldenhauer. Esta pareja canadiense se puso el mundo por montera para crear, de manera artesanal, un Run-and-Gun inspirado en clásicos del videojuego... y los cortos de animación de los años 30. A lo largo de un puñado de horas (dependiendo de tu habilidad), *Cuphead* nos traslada a un mundo paralelo, y mucho más feliz que el real, donde los gráficos bitmap jamás perdieron terreno ante el empuje de los polígonos y las consolas de la actual generación son capaces de generar auténticos dibujos animados en tiempo real. Un mundo en el que la obra de los Hermanos Fleischer y los primeros cortos de Walt Disney (con el gran Ub Iwerks a bordo) han inspirado un desfile de jefazos tan espectacular como diábolico, que convierte al *Alien Soldier* de Treasure en un paseo por el campo.

De hecho, en los inicios del proyecto, *Cuphead* se diseñó como un Boss Rush en toda regla y, sinceramente, muchos nos habríamos más que conformado con aquello. Pero el potencial del proyecto, y los dólares de Microsoft, convencieron a los hermanos Moldenhauer para expandir la mecánica, incorporando más elementos, como las fases de plataformas. Es una opinión personal, por supuesto, pero creo que esa sucesión de añadidos, y una dificultad que roza lo demencial, ha sido lo que ha acabado enturbiando (aunque sea poquito) esta obra maestra.

Afortunadamente, StudioMDHR añadió la posibilidad de elegir entre dos niveles de dificultad (Simple o Regular) antes de enfrentarnos a cualquiera de



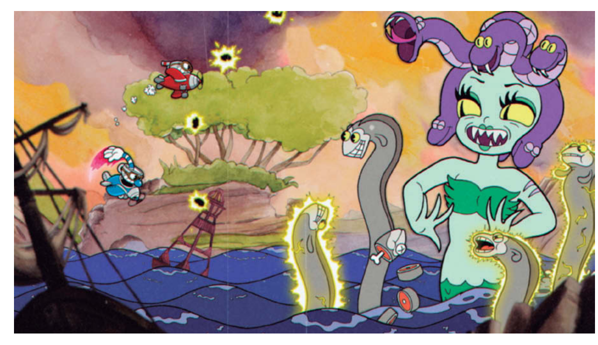


[↑↑] En un mundo paralelo, donde los polígonos no vencieron, todos los juegos son tan bonitos como Cuphead.

[↑] Los Parrys: o los amas o los odias. A un servidor no le acabaron de convencer nada de nada.



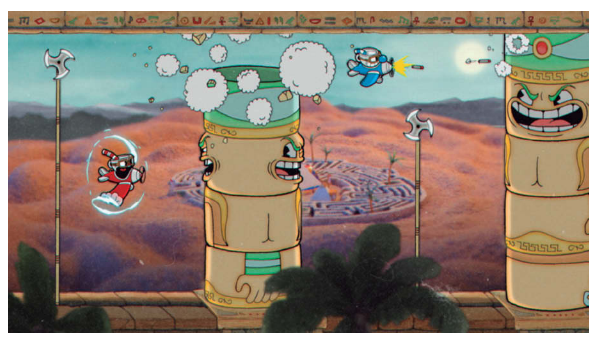
[↑] ¿El Pájaro Loco? ¿Mariquitas saltando como las tortugas de Ghouls'n Ghosts?



[↑] Esta sirena es un cruce entre dos de las jefas más recordadas de la saga Parodius.

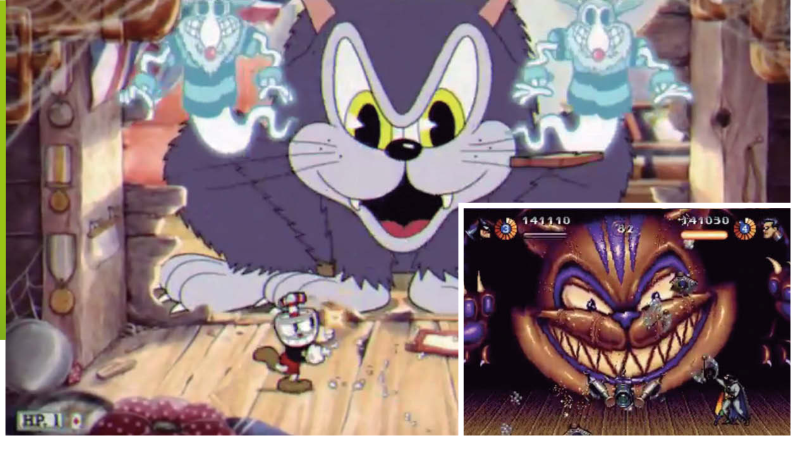


[↑] La estética de Cuphead está directamente sacada de la animación de los años 30. Prepárate para ver mucha mano enguantada y articulaciones demencialmente flexibles.



[↑] Las fases de corte shoot'em-up no van a la zaga a las demás en cuanto a dificultad, pero a veces suponen un alivio después de tanto saltar y esquivar a ras de suelo.

ESTO ME RESULTA FAMILIAR...
Cuphead encierra decenas de homenajes a clásicos del videojuego. Uno de los más llamativos es el parecido entre el gato de la pantalla de la derecha con cierto jefe del Adventures of Batman & Robin de MD (secuencia de destrucción incluida), pero también podemos encontrar guiños, algunos más evidentes que otros, a Three Wonders, Gunstar Heroes, Street Fighter II, Dragon Quest (ese slime), Wonder Boy III (el cerdo tendero), Castle of Illusion (¿Andar por el techo?), Contra Hard Corps, Pac-Man o Parodius. Servidor, por ejemplo, no pudo evitar acordarse de las tortugas saltarinas de la 2ª fase de Ghouls'n Ghosts en el nivel del árbol.



///Cuphead llegó a colocar más de un millón de unidades en apenas dos semanas///

los diabólicos bosses de *Cuphead*. Optar por la dificultad más relajada nos hará más fácil la vida (ojo, también sudarás lo tuyo) pero también nos privará de algunas de las espectaculares transformaciones de cada jefe. Y en un juego tan hermoso con este, hacer algo así roza el pecado mortal. Encarnando a Cuphead y su hermano Mughead (si jugamos a dobles con un amigo), recorreremos tres mapas para ir reclamando las almas de los diferentes jefazos que también tienen cuentas pendientes con el Maligno. Solo cuando hayamos vencido a los jefazos de cada mapa podremos acceder al siguiente. Superar las fases de plataformas es opcional, pero solo en ellas encontraremos las monedas con las que comprar mejoras y armas especiales en la tienda de cada pueblo. Y vive Dios que las necesitaremos.

Cuphead es un sueño para cualquier amante de la animación clásica. Chad Moldenhauer dibujó a mano los fondos y las animaciones (que corren a 24fps, como el cine tradicional), y los integró en un juego que mantiene la estética de los años 30 hasta límites maravillosamente enfermizos: desde los arañazos en la imagen (como si fuera celuloide machacado por el paso de los años), hasta la maravillosa música creada por Kristopher Maddigan. Pero el auténtico homenaje se haya en su propia mecánica. Te será imposible jugar sin sufrir una continua sensación de Deja Vú, al reconocer en el patrón de ataque de los jefes, y en más de una fase de plataformas, la huella de multitud de incunables de Sega, Capcom, Treasure, Konami... Los Hermanos Moldenhauer llegaron a hipotecar sus casas para sacar adelante el proyecto. Y el público les ha respondido comprando más de un millón de copias en apenas dos semanas. Será que estamos un poquito hartos de tanto polígono y estamos deseando abrazar las 2D de nuestra infancia. Aunque sea a costa de rompernos los pulgares y jurar a los cuatro vientos.

95 GRÁFICOS
Chad Moldenhauer dibujó las animaciones a mano, al igual que los fondos, para crear una obra que emocionaría a los Hnos. Fleischer.



93 AUDIO
La extraordinaria música de Kristopher Maddigan es uno de los pilares de este cartoon jugable. Sencillamente deliciosa.

88 MULTIJUGADOR
Jugar a dobles a veces no solo dispara la diversión, sino que reduce un poco la dificultad. Eso sí, solo deja en modo local.

90 DURACIÓN
Más que largo (que lo es), Cuphead es un auténtico infierno, así que prepárate para dedicarle un montón de horas.



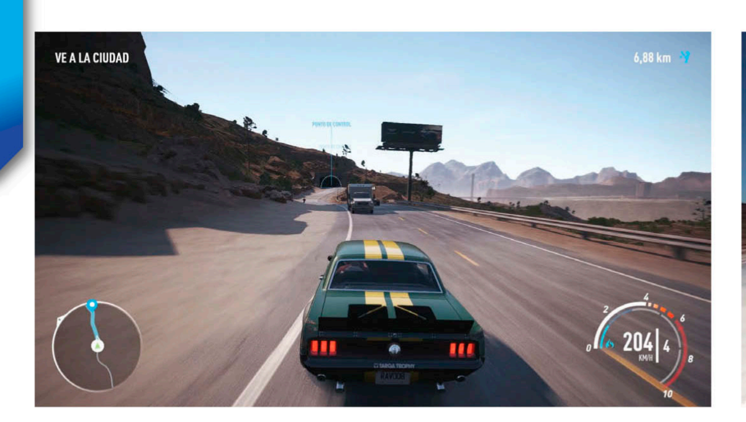
85 JUGABILIDAD
En ocasiones la dificultad se va demasiado de madre, y el tema de los parrys... bueno, o los amas o los odias.



90 TOTAL
Es duro, es implacable, pero también es una preciosa carta de amor hacia los arcades 2D y la animación clásica. Mi GOTY del milenio.

✔ Es lo más bonito que has visto en toda tu vida.
✔ La música.
✔ Los continuos guiños a clásicos de todos los tiempos.

✘ La mecánica de los parrys no convence demasiado.
✘ De momento no permite cooperativo online.





Need for Speed Payback

LA FRANQUICIA DE CONDUCCIÓN DE EA SOBREVIVE CON ESCASAS INNOVACIONES

Compañía: **Electronic Arts**

Desarrollador: **Ghost Games**

Género: **Conducción**

Plataformas: **PS4 Xbox One, PC**

Jugadores: **1-8**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

John Tones

La nueva entrega de *Need for Speed* no será recordada, está claro, por revolucionar los juegos de conducción. Ni siquiera por revolucionar su propia franquicia, que ha pasado por una gran cantidad de etapas: arrancó a mediados de los noventa, influyó poderosamente en la vertiente más arcade del género, su huella se dejó notar en otros medios como el cine, y recientemente ha recogido esa influencia de vuelta, hasta el punto en que las últimas entregas son casi versiones interactivas de las películas de *Fast & Furious*... que no se entenderían sin el éxito previo de los juegos de *Need for Speed*. Todo un batiburrillo de influencias de ida y vuelta que ha acabado dejando a la franquicia algo seca de inspiración. Este nuevo *Payback* es un clásico ejemplo: parte de una base argumental propia de una versión digerible y tontorrona de la saga fílminca de Dominic Toretto y familia, roba ambientación a juegos anteriores de la serie (la ciudad claramente inspirada en Las Vegas que recuerda a *Most Wanted*, los desiertos que traen a la mente los espacios abiertos de *Hot Pursuit*) y lo enmarca todo en un mundo abierto que es, posiblemente, el más satisfactorio que ha tenido nunca la franquicia, aunque esté lejos de llegar a la altura del aún hoy insuperado *Burnout Paradise*.

Ese quedarse a medias es posiblemente el gran problema de *Payback*, que por ejemplo tarda nada menos que hora y media en mostrar ese mundo abierto que debería ser la gran baza del juego, y hasta entonces va embarcando al jugador en una serie de carreras de aprendizaje muy limitadas y poco emocionantes. Para cuando empieza la auténtica sustancia del juego, más de un piloto habrá sentido la tentación de tirar el mando ante un título que aparentemente no aporta gran cosa al género. Una vez en el mundo abierto, *Payback* se revela como un juego bastante alejado de las dos citadas



[→] Los escenarios desérticos ocuparán la mayor parte de tus carreras. Acabarás prefiriéndolos a los entornos urbanos, sin apenas tráfico.

CUIDADO CON LOS BACHES, AHORA MÁS QUE NUNCA
Need for Speed Payback rememora algunos de los logros más celebrados de *Forza Horizon 2* trayendo las carreras todoterreno a las pruebas disponibles. En entornos algo constreñidos por constantes checkpoints obligatorios, las carreras sin reglas suponen cierto alivio por su salvajismo: los circuitos dejan de estar limitados a carreteras principales y secundarias y se abren los escenarios. Son, junto a los intervalos entre carreras, los momentos que recuerdan que estamos en un mundo abierto.

maravillas que firmó Criterion en su día dentro de la serie, *Most Wanted* y *Hot Pursuit*, pero lo cierto es que su entorno abierto es la mayor aportación en ese sentido que ha tenido la franquicia. Aún así, el multijugador carece de paseos libres y solo permite competir: mundo abierto solo en single-player (que al menos, ahora, se puede disfrutar sin necesidad de interactuar con nadie real), por lo que estamos muy lejos de un juego cercano al *GTA Online*, con total libertad para deambular.

Sin duda lo más interesante del juego es la variedad de pruebas que se nos presentan: Carrera, Derrapes, Escape, Aceleración (la más floja, ya que incluye un minijuego de alcance muy escaso) y Todoterreno (la mejor de todas, porque añade imprevisibilidad y amplia el campo de juego). Bien formuladas y con objetivos claros, no revolucionarán el género, pero desde luego proporcionan la variedad necesaria, y además vienen acompañadas de una buena cantidad de misiones secundarias (desde contrarrelojes y pruebas de velocidad a carreras instantáneas de derrape) y Desafíos que abrirán Cargamentos para mejorar rápidamente los vehículos. El único problema con esta notable variedad de misiones es que las principales, las que hacen avanzar el juego, van necesitando progresivamente de coches de nivel más y más avanzado, y exige que el jugador invierta horas en mejoras (a través de un sistema de tarjetas, además, poco intuitivo e inapropiado en un arcade de conducción como este), a través de misiones secundarias y pruebas para conseguir dinero y piezas. Las pruebas están abiertas, pero es ridículo enfrentarse a ellas sin el vehículo adecuado, y en ese sentido *Need for Speed* hace trampa con nuestras expectactivas. Por eso la presencia de Cargamentos (las tan odiadas loot boxes) es doblemente perversa: no son necesarias para

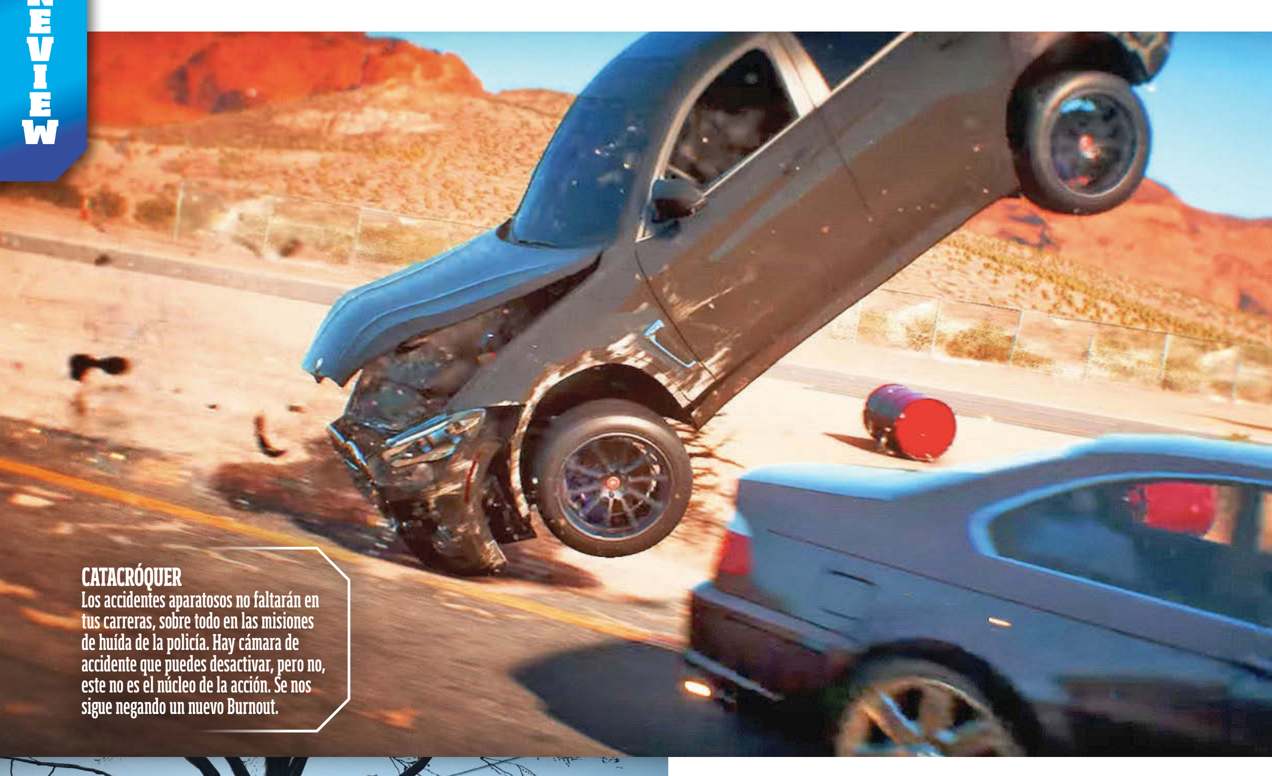
///Lo más interesante del juego, aunque nada novedoso, es la variedad de pruebas disponibles///



[↑] El argumento te va a dar pocas alegrías: es un refrito ya agotado de las historias de atracos y conducción habituales en la serie y en las películas de Fast & Furious.

[↓] Cada una de las bandas del juego tiene sus propias características y estética distintiva. Por ejemplo, los Graveyard Shift están decorados con motivos relativos al Día de los Muertos.





CATACRÓQUER
Los accidentes aparatosos no faltarán en tus carreras, sobre todo en las misiones de huída de la policía. Hay cámara de accidente que puedes desactivar, pero no, este no es el núcleo de la acción. Se nos sigue negando un nuevo Burnout.

[↑] En el garaje te encontrarás, cómo no, la posibilidad de mejorar y decorar tu coche. Sin embargo, es una cuestión casi cosmética: no podrás vencer en las carreras correspondientes si tu coche no está a la altura, por bien que conduzcas.

[↗] En los interludios entre carreras puedes deambular buscando nuevas carreras. El resultado es agradable, pero está lejos de la majestuosidad del genial Burnout Paradise.

[→] Domina el arte del derrape. No solo mejorará tus tiempos, sino que te hará falta en las pruebas dedicadas.

acabar el juego, pero si renuncias a pagar por mejorar rápidamente los coches, *Need for Speed Payback* te va a someter a largas sesiones de conducción y a trampas algo viles con la IA de los competidores, que te adelantarán en la última curva de una carrera que has dominado sólo porque tu coche no está a la altura.

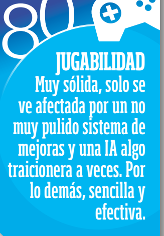
Need for Speed Payback, pese a todo, es un buen juego de conducción arcade siempre que no se le pidan maravillas. La sensación de velocidad no está tan trabajada como en las aportaciones de Criterion a la serie, pero el ciclo día-noche es estupendo, y en general la variedad de vehículos y, sobre todo, escenarios, y cómo estos se alternan para que las pruebas sean auténticamente variadas, salvan la papeleta. Puede que en algún momento la exigencia de mejorar y mejorar los coches sin descanso se te haga cuesta arriba, pero la genuina emoción que respiran las carreras, sobre todo en la segunda mitad del juego, compensan los despistes en el diseño.

84 GRÁFICOS
Un punto fuerte del juego, con una espectacular variedad de escenarios de día y de noche y apenas problemas visuales en la conducción.

80 AUDIO
Como siempre, buena banda sonora licenciada, y en el apartado de los efectos, una trabajada galería de sonidos de motor, superior a otros juegos del género.

80 MULTIJUGADOR
Interesante multijugador de hasta ocho competidores y del que solo se echa en falta la posibilidad de deambular por el mundo abierto sin competir.

78 DURACIÓN
Lejos de desastres como The Run, este Payback da bastantes horas de diversión, aunque muchas de ellas estén hinchadas artificialmente.



80 JUGABILIDAD
Muy sólida, solo se ve afectada por un no muy pulido sistema de mejoras y una IA algo traicionera a veces. Por lo demás, sencilla y efectiva.

✔ El escenario abierto, variado y con ciclo día-noche.
✔ La variedad de pruebas, aderezadas con Desafíos.

✘ La sensación de velocidad y peso ha descendido.
✘ El sistema de mejora de vehículos, pesado y tramposo.

///Inferior a Most Wanted y Hot Pursuit, este nuevo Need For Speed mantiene el tipo sin revolucionar el género, pero aportándole variedad y espectacularidad///



79 TOTAL

Dead Rising 4 Frank's Big Package

LOS ZOMBIS DE CAPCOM LLAMAN A LA PUERTA DE PS4



Compañía: **Capcom**

Desarrollador: **Capcom**

Género: **Acción**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-4**

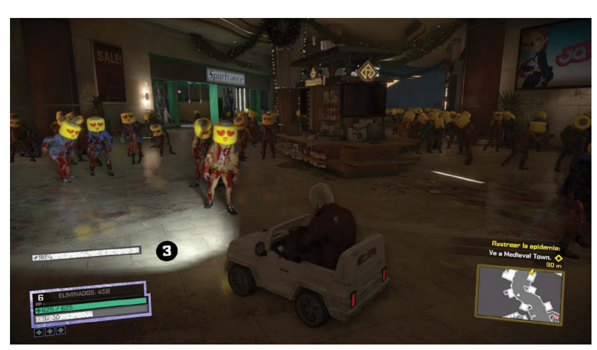
Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

E. Luque de Gregorio

Muy atrás quedan los tiempos en los que el primer *Dead Rising* se convirtiera en uno de los juegos más sorprendentes (y también puñeteros, todo sea dicho) de la primera hornada de Xbox 360. Poco a poco la serie de Capcom ha ido derivando hasta lo que es actualmente: un desenfadado título de acción en el que verse las caras con cientos de zombis, y donde el sentido del humor está presente en todo momento. Sobre todo en esta cuarta entrega, tras el regreso del protagonista original de la saga, Frank West, y sus irónicas salidas de tono.

De hecho, *Dead Rising Frank's Big Package* es una completa versión para PS4 del mismo título que ya viera la luz en Xbox One hace un año. En ella no solo se incluyen todos los contenidos descargables aparecidos hasta la fecha, sino un particular modo llamado Capcom Heroes. Este viene a ser similar al modo Historia del original, solo que con nuevos poderes y trajes. Para ser exactos los de muchas viejas glorias de la propia compañía Capcom: Megaman, Dante, Sir Arthur (sí, el barbudo caballero de *Ghosts'n Goblins*), M.Bison, Cammy y Ryu de *Street Fighter*, y algunas sorpresas más. Además de un aspecto de lo más curioso, estas apariencias (que se consiguen reuniendo estrellas y activándolas en unas máquinas arcade de aspecto retro) también aportan ataques y habilidades especiales para Frank. Durante un tiempo limitado, eso sí.



[↑] El título recupera al protagonista y el centro comercial de la primera parte, pero su desarrollo recuerda mucho más a otros juegos tipo "sandbox" como el gamberro Saint's Row.

[↓] Todos los DLC y contenidos especiales aparecidos para el título están en esta versión de PS4. Entre ellos un delirante juego de mini golf o la aventura convertido en zombi del propio Frank West.

Muertos vivientes conocidos

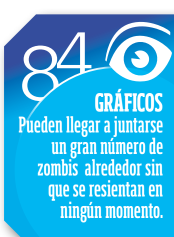
Por lo demás, este *Dead Rising* sigue desarrollándose en el centro comercial de la primera parte, para luego salir al resto de la ciudad de Willamette, más en sintonía con la tercera entrega. Es decir, con un estilo más abierto, pero también más fácil. De hecho, aunque el juego tiene bastantes tareas y coleccionables, en realidad es el más sencillo de la saga, sobre todo porque ya no hay presión alguna de tiempo y no cuesta tanto mantener la barra de vida llena. Técnicamente, el lanzamiento resulta muy fluido, por muchos zombis que pululen juntos en pantalla (sobre todo en los escenarios abiertos, las calles de la ciudad), pero está lejos de los grandes de PS4. Además, quienes no sepan inglés, se perderán algunos de los chistecitos de Frank durante el juego. Es cierto que hay subtítulos en español, pero no siempre se puede atender a ellos y a la vez evitar que un muerto viviente te dé un mordisco.







[↑] El disfraz de Dante, el cazademonios de Devil May Cry, es uno de los que mejor sientan al bueno de Frank. Muchos otros le dan un aspecto realmente cómico. Pero es que el sentido del humor continúa siendo una de las razones de ser del juego de Capcom.

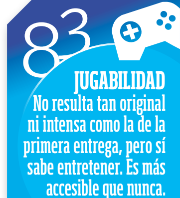


84 GRÁFICOS Pueden llegar a juntarse un gran número de zombis alrededor sin que se resientan en ningún momento.



80 AUDIO Los diálogos están en inglés. La banda sonora cumple y encaja con la ambientación, pero tampoco resulta memorable.

79 MULTIJUGADOR Las misiones cooperativas de supervivencia siguen resultando un aliciente al margen de la campaña principal.



89 DURACIÓN Ofrece un gran número de contenidos, capaces de garantizar un montón de horas hasta exprimirlo totalmente.



83 JUGABILIDAD No resulta tan original ni intensa como la de la primera entrega, pero sí sabe entretener. Es más accesible que nunca.

84 TOTAL Es la entrega de Dead Rising más completa y desenfadada hasta la fecha. Todos los extras le convierten en un juego recomendable.

✔ Los nuevos disfraces y poderes made in Capcom.
✔ Todos los modos aseguran juego y zombis para rato.

✘ Sigue resultando más fácil y menos carismático que la recordada primera parte.
✘ El sigilo no está demasiado aprovechado en el juego.





Sergio Martín "Replicante"

El gran exponente del género de la velocidad de Sony se ha estrenado en PS4 con una entrega especialmente diseñada para los eSports. Con un componente online muy fuerte, esta edición nos permite disfrutar de una experiencia multijugador muy potente y que, si nos llama la atención, puede depararnos muchos meses de diversión. Y en cuanto a su jugabilidad, el título se sitúa a medio camino entre la simulación y el arcade, ofreciendo una flexibilidad bastante amplia a la hora de ajustar la exigencia en la conducción. Un acabado gráfico muy conseguido termina de moldear un juego algo justo de contenido pero notable.

[DATOS]

+160	Coches
17	Circuitos
1-24	Jugadores
5+VR	Modalidades

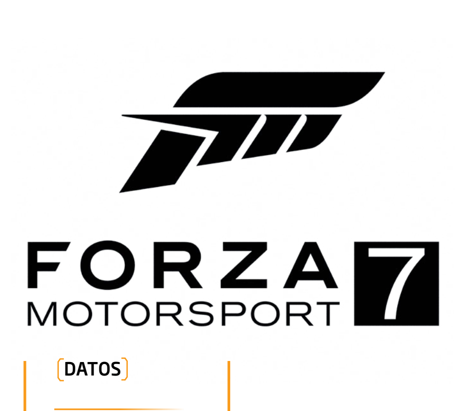
Juan García "Xcast"

A medio camino entre la simulación más concienzuda y los arcade frenéticos se encuentra la serie *Forza Motorsport*, que nos pone tras el volante de cientos de bólidos en circuitos reales, y nos deja personalizar por completo la experiencia. ¿Eres un novato, o no te van los rollos de frenar en cada curva? Esta puede ser la mejor opción. Y lo mismo si eres todo un fan del género de conducción. Esa es la mayor virtud de *Forza 7*, que no solo abruma por sus números, sino porque además es muy divertido de jugar, espectacular para la vista y profundo como pocos. Una elección segura para los que gozan con un volante virtual.



EL AÑO DE LOS

Después de unos años en los que habían perdido algo de poderío y presencia, los juegos de velocidad han regresado con más fuerza que nunca a las distintas plataformas. Esta temporada han sido muchos y muy buenos los títulos de conducción que hemos podido degustar pero, si tuviéramos que quedarnos con los tres mejores, serían el trío de ases que os dejamos en este



(DATOS)

+700
Coches

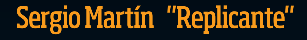
32
Circuitos

1-24
Jugadores

6
Modalidades



PROJECT CARS 2



Sergio Martín "Replicante"

La obra cumbre de Slightly Mad Studios se ha coronado como uno de los actuales reyes indiscutibles de la simulación sobre cuatro ruedas. Su apuesta por el realismo es indiscutible y debido a eso transmite unas sensaciones al volante difícilmente descriptibles. Es cierto que se puede rebajar su nivel de exigencia activando varias ayudas, pero su hábitat natural es la simulación. Además es un juego muy completo, ya que ofrece una generosa gama de circuitos, modalidades de juego y coches... a la vez que visualmente espectacular, mostrando un nivel de detalle gráfico a la altura de los mejores exponentes del género.

(DATOS)

+200
Coches

60
Circuitos

1-16-32 (PC)
Jugadores

5+VR (PC)
Modalidades

SIMULADORES

reportaje: *Gran Turismo Sport, Forza Motorsport 7* y *Project Cars 2*. Tres formas muy diferentes de entender la pasión por la velocidad y que poseen sus propias directrices, cualidades principales y defectos. A continuación analizamos en profundidad todos ellos para que tengáis claro qué podéis esperar de cada uno y saber si se ajusta a lo que estáis buscando. ¡Comenzamos!

Sergio Martín "Replicante"

Gran Turismo Sport

CONDUCCIÓN ELEGANTE ENFOCADA A LOS ESPORTS



Compañía: **Sony**

Desarrollador: **Polyphony Digital**

Plataforma: **PS4**

Jugadores: **1-24**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

El simulador de conducción más conocido del universo PlayStation, *Gran Turismo*, se planta en PS4 con una edición muy particular. Y lo es por diversas razones, comenzando por su clara orientación hacia el modo online y, por extensión, a los eSports. A pesar de que el título presenta un modo Campaña dividido en varias secciones que, además, ha sido potenciado recientemente mediante la introducción de un parche gratuito, para extraer el máximo potencial de esta obra de Polyphony Digital lo suyo es dejarse llevar por la vertiente online. Una faceta que, de hecho, es de las más punteras dentro de su género y funciona como la seda. Muy pocos títulos similares pueden presumir de gozar de un comportamiento online tan fiable como el que es posible disfrutar en *GT Sport*, una vertiente que por cierto puede albergar competiciones para un máximo de 24 usuarios. Además se han introducido varios filtros o indicadores que permiten conocer el nivel de habilidad de los pilotos y, también, su grado de deportividad. Dos factores clave a la hora de equilibrar las competiciones online y, también, de conocer qué jugadores pilotan de manera limpia y quiénes lo hacen justo al contrario. En cuanto a la experiencia que nos brinda *GT Sport* en todo lo ligado a la conducción, nos alegra decir que es muy placentera. Es un lujo pilotar nuestro coche favorito y pisar a fondo en trazados como Blue Moon Bay, Tokyo Expressway o Nürburgring... si bien es necesario afirmar que estamos ante un juego que está a medio camino entre la simulación y el arcade. *GT Sport* no es el simulador más exigente del mundo, ni mucho menos, ni tan siquiera cuando disputamos competiciones prescindiendo de ayudas como la transmisión automática, el ABS o el control de tracción. Además los vehículos no poseen sistema alguno de daños mecánicos más allá de los desperfectos y roces que van sufriendo sus carrocerías, algo que sí está presente en los simuladores puros. Y, de la misma forma, el juego tampoco nos permite disfrutar de meteorología variable, otro factor indispensable hoy en día en los simuladores más punteros.



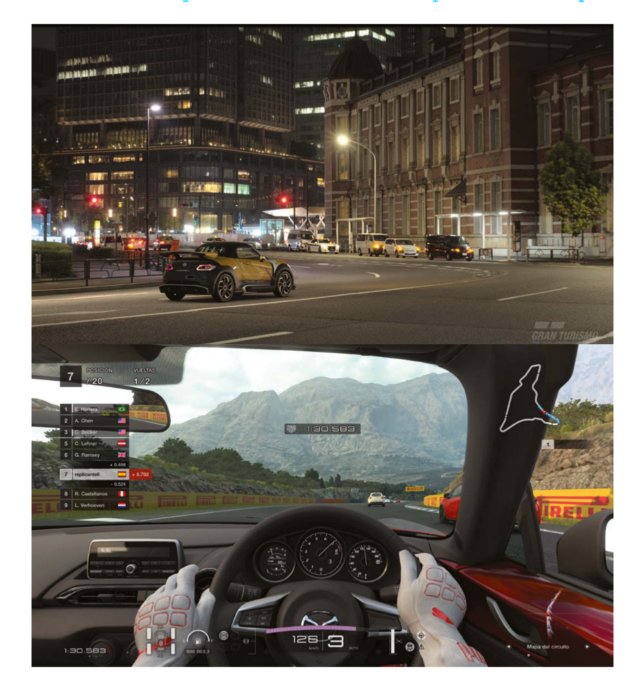
[→] A medida que avanzamos en los diferentes modos de juego podemos ir aumentando nuestro garaje con coches tan apetecibles como este BMW M4 Coupé. Lástima que sólo haya unos 160, pocos en comparación con los integrados en pasadas ediciones de GT.

UNA CURIOSA EXPERIENCIA VR

A pesar de que GT Sport no alberga una experiencia completa y redonda de Realidad Virtual, sí que ofrece a los poseedores de PlayStation VR una especie de aperitivo de lo que, posiblemente, en un futuro muy cercano nos obsequiarán los futuros simuladores de velocidad. En Conducción VR podemos retar a un piloto rival manejado por la CPU, una modalidad que a pesar de la merma técnica correspondiente, resulta interesante. Y luego tenemos Galería VR, una opción que nos permite examinar los coches en todo su esplendor.



///Aunque puede ser disfrutado en solitario, el verdadero potencial de GT Sport se exprime online///



[↖] Una de las opciones más interesantes que nos proporciona este juego es su sensacional modo foto. Gracias a él podemos crear imágenes tan bonitas como la que os mostramos aquí.

[←] La experiencia de conducción que nos concede este título es muy placentera y excitante. Eso sí, es un título más cercano a la vertiente arcade que a la simulación pura.

Pero todo esto no quiere decir que *GT Sport* no sea capaz de ofrecer grandes sensaciones al volante y, menos aún, de que estemos ante un mal título. Simplemente, el terreno en el que se mueve es cercano al realismo pero otorgando bastantes concesiones al factor arcade. Y no hay nada malo en esto. En cambio, en lo relacionado con la cantidad de coches y circuitos que integra, aquí sí que encontramos un pequeño borrón por su falta de contenido, al menos si lo comparamos con lo registrado en las pasadas entregas. Unos 160 coches (todos reales) y 17 circuitos con diversas variantes pueden no ser pocos. De hecho, nos parecen suficientes. Pero no es menos cierto que la última edición de *Gran Turismo* (*GT6* para PS3) llegó con más de 1.000 vehículos y sobrepasando la barrera de los 100 trazados, unas cifras que están muy lejos de las que maneja *GT Sport*. Eso sí, de lo que no cabe duda es que unos y otros, coches y recorridos, muestran un nivel de detalle y perfección nunca visto en esta saga... especialmente si jugamos en una PS4 Pro, consola que nos permite visualizar las carreras a una resolución de 4K dinámicas y 60 cuadros por segundo. Es todo un espectáculo.

89 GRÁFICOS
El modelado externo y del interior de los coches es inmejorable. Y los circuitos se encuentran a un nivel igual de elevado.

89 AUDIO
Los efectos están muy bien reproducidos y se escuchan con nitidez. La BSO licenciada ameniza las partidas correctamente.

90 MULTIJUGADOR
La verdadera razón de ser de GT Sport. El modo multijugador online está muy bien estructurado y funciona de manera excelente. Lo mejor.

83 DURACIÓN
El título puede duraros meses y meses si os pica el gusanillo de competir online. Pero si jugáis en solitario, es una experiencia más breve.

84 JUGABILIDAD
La conducción resulta muy placentera siempre que no busquéis un nivel de simulación muy exigente. El control es muy bueno.

84 TOTAL
Esta entrega de Gran Turismo se centra especialmente en las competiciones online, descuidando otros apartados. Aun así, es un gran juego.

✔ El modo online es muy convincente y disfrutable.
✔ Notable nivel técnico.
✔ El modo VR aporta un nuevo grado de inmersión.

✘ No incluye meteorología variable ni daños reales.
✘ Escasa cantidad de coches y trazados disponibles.

Juan 'Xcast' García



Compañía: **Microsoft Game Studios**

Desarrollador: **Turn 10**

Plataformas: **Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

Forza Motorsport 7

POSIBLEMENTE EL MEJOR JUEGO DE COCHES DEL AÑO

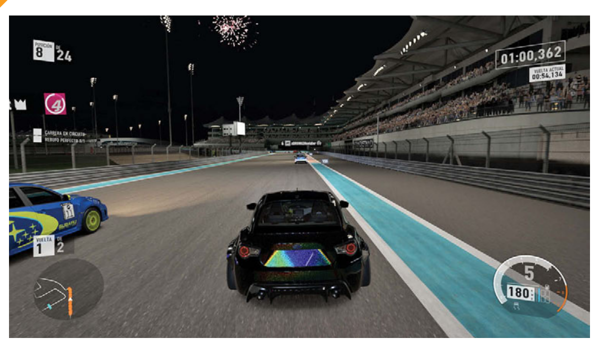
Este 2017 ha sido especialmente prolífico en cuanto a juegos de conducción. Los ha habido de todos los tipos y colores. Desenfadados, accesibles, realistas, concienzudos en la simulación... Entre todos ellos se erige *Forza Motorsport 7*, cogiendo lo mejor de cada una de las posibilidades del género y dándolo cabida en un único programa que conglomera todo eso, y la experiencia de más de 10 años de Turn 10 en crear juegos de carreras realistas al más puro estilo simcade. Si con este palabro te hemos volado la chaveta, no salgas corriendo, que solo hablamos de "esos" juegos que se quedan más cerca de ser un simulador, pero no buscan representar el comportamiento de los coches tal cual es en la vida real.

Porque, no nos engañemos, conducir un Buggati Veyron es muy complicado... Y la mayor parte de jugadores no quieren pasar horas y horas aprendiendo cómo dominar una bestia parda con más de 1.000 caballos bajo el capó. En lugar de eso, *Forza Motorsport 7* permite personalizar la experiencia para que todo sea tan simple como queramos, tanto en términos de dificultad, como en cuanto a complejidad de manejo, siempre manteniendo un sistema de físicas que busca hacernos sentir tras el volante de uno de los muchos coches que el juego incluye. Si eres un novato y quieres solo preocuparte de disfrutar del escenario, podrás configurar el juego para que casi sea un paseo a toda velocidad por los 32 circuitos (y más de 200 variantes) que incluye. Si eres experto, puedes sentir la potencia de cada uno de los más de 700 vehículos incluidos desde el inicio en el juego, todos representados con un nivel de detalle alucinante, tanto en rendimiento, como cuanto a aspecto. Incluso será posible meterse bajo el capó y retocar la mecánica. Vamos, el sueño de todo fan del automovilismo que no sea multimillonario.

La realidad es que *FM7* hace casi todo bien. Por un lado está la calidad de la "simulación", que es siempre accesible, pero profunda y, sobre todo, entretenida. Por otro, el acabado audiovisual del juego, que le convierte en uno de los títulos más bonitos que hemos visto en Xbox One (y en X aún más). Pero lo mejor viene de la mano de sus modos de juego, donde hay también un poco para todos los jugadores.

Si eres un tipo solitario, *Forza Motorsport 7* incluye una campaña que nos propone superar incontables

[↓] La representación de la conducción nocturna y de la lluvia en Forza Motorsport 7 alcanza unos niveles de calidad elevadísimos, pero no está disponible en todos los trazados.



///Forza Motorsport 7 se convierte en el auténtico rey de los simcade de 2017///





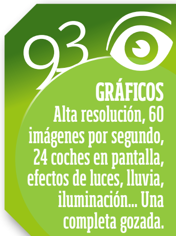
UNO MÁS QUE SE APUNTA A LO DE LOS COFRES DE BOTÍN
Como no podía ser de otra forma, Forza Motorsport 7 se ha apuntado también a la moda de los cofres de botín. Podemos comprarlos con moneda ingame, o pasar por caja, vía micropagos, para acortar el proceso. El caso es que en ellas conseguiremos elementos cosméticos, pero también modificadores que pueden darnos más dinero si cumplimos las condiciones que proponen. ¿Veneno o canela?

carreras divididas en seis trofeos diferentes, que tocan la práctica totalidad de posibilidades automovilísticas. Además, durante estas pruebas, también comprobaremos de primera mano la atención al detalle de Turn 10 con la representación del clima y con los escenarios nocturnos. No todos los circuitos tienen ambas versiones, pero podemos decir que la emulación de la lluvia y la pista mojada en esta creación roza la excelencia.

Esa es la tónica general en la producción, y que se sigue extendiendo al resto de modos de juego, como son sus opciones online, las posibilidades de personalización visual de los vehículos, los modos multijugador locales (sí, *Forza Motorsport 7* tiene pantalla partida)... Cada segundo delante de la pantalla con este juego no hace más que dejarnos claro que se trata de una pequeña carta de amor a los aficionados de la conducción.

Si nos ponemos algo "pijoteros", podemos achacar al juego ser algo continuista (por ejemplo, solo hay un circuito completamente original en *Forza 7*), que sus tiempos de carga sean demasiado largos o que la campaña peque de cierta falta de variedad tras un buen número de horas de juego. Sin embargo, se trata de errores menores en un mar de aciertos, para un juego de excelente. Ojalá todos los títulos del mundo de las cuatro ruedas fueran como este.

[↓] Los Drivatar vuelven a las andadas, replicando tu comportamiento (y el de tus amigos) y colocándote en carreras cuando no estás jugando a Forza 7.



93 GRÁFICOS
Alta resolución, 60 imágenes por segundo, 24 coches en pantalla, efectos de luces, lluvia, iluminación... Una completa gozada.

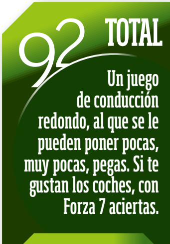


84 AUDIO
La música deja paso al rugir de los motores y el chirrido de las ruedas sobre el asfalto. Una pena que las voces lleguen en inglés.

90 MULTIJUGADOR
Las opciones online funcionan a las mil maravillas, hay montones de marcadores y pantalla partida. ¡Bien jugado!

90 DURACIÓN
Como buen juego de coches, puede durar mucho, mucho tiempo en su faceta multijugador, aunque su campaña canse.

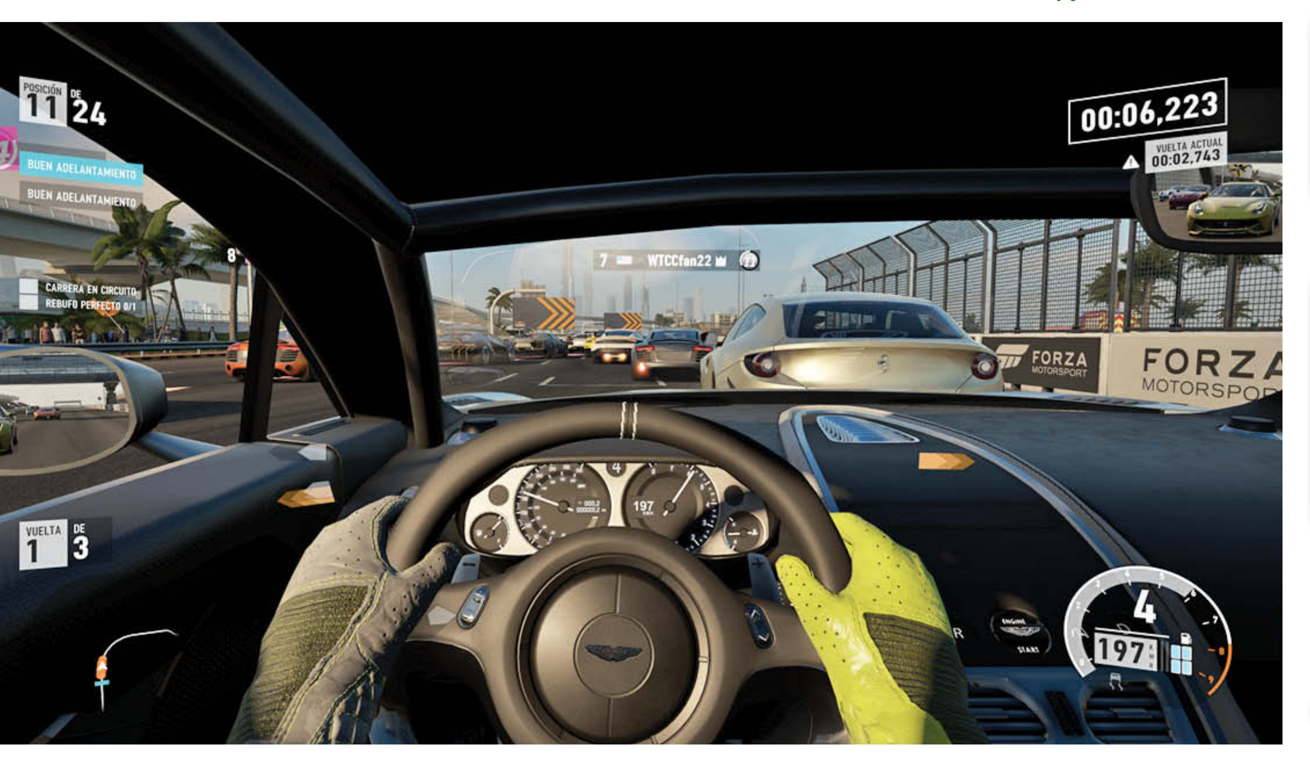
92 JUGABILIDAD
Su adaptabilidad es su mejor arma, y queda patente desde la primera carrera. No simula, pero emula que da gusto.



92 TOTAL
Un juego de conducción redondo, al que se le pueden poner pocas, muy pocas, pegas. Si te gustan los coches, con Forza 7 aciertas.

✔ Más de 700 coches.
✔ Se adapta a todo tipo de jugadores.
✔ Un auténtico espectáculo audiovisual.

✘ Circuitos reciclados de otros Forza.
✘ Queremos lluvia y noche en todos los trazados.



Sergio Martín "Replicante"



Compañía: **Bandai Namco**

Desarrollador: **Slightly Mad Studios**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-16 (32 en PC)**

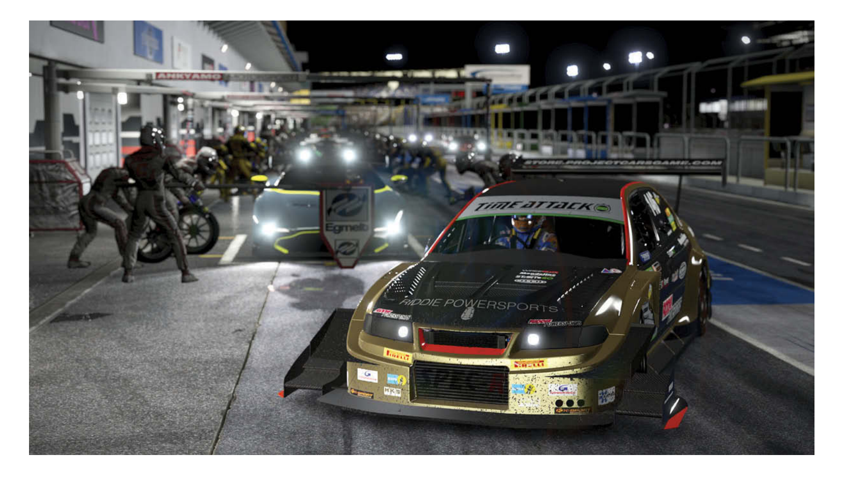
Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

Project Cars 2

LA CONDUCCIÓN MÁS REALISTA Y COMPLETA

Actualmente los juegos de velocidad están viviendo una segunda juventud. Potenciados por los eSports, cada vez son más los estudios que se animan a editar títulos de conducción… pero son pocos los que consiguen crear obras tan sobresalientes dentro de este género como Slightly Mad Studios. Su nueva obra, *Project Cars 2*, se coloca en uno de los puestos de privilegio dentro de los simuladores de velocidad debido a los múltiples puntos de interés que atesora, comenzando por su impresionante nivel de realismo. Resulta complicado encontrar otro título de similares características que sea capaz de proporcionarnos una experiencia de conducción tan seria, exigente, fiable y gratificante como la que es capaz de ofrecernos *Project Cars 2*. Una apuesta por la simulación total que lo da todo en la búsqueda del mayor grado de realismo posible, aunque para contentar a un grupo más amplio de usuarios, el juego también nos da la posibilidad de habilitar ciertas ayudas en la conducción (control de estabilidad, trayectoria ideal, transmisión automática, etc.) que facilitan algo las cosas. Pero insistimos en que la verdadera gracia de este juego radica justamente en su elevado grado de exigencia, sobre todo cuando entramos en altos niveles de competición y pilotamos los coches más potentes. Precisamente, una de las grandes cualidades que presenta esta producción guarda relación directa con los vehículos disponibles. La cifra, más de 200, no es que sea la más elevada jamás exhibida por un título de esta índole. Pero lo más llamativo de todo tiene que ver con la gran variedad que presenta este aspecto del juego: deportivos, coches de rally, GT, indycar e incluso karts son algunos ejemplos de lo que nos espera en *Project Cars 2*, vehículos que por supuesto poseen sus propias particularidades y un comportamiento en carrera claramente diferenciado. Dicho comportamiento, además, se ve afectado notablemente por una de las cualidades más atractivas de cuantas posee el juego: la climatología variable. De esta forma es posible disputar carreras bajo cualquier tipo de condición climatológica que podáis imaginar, desde

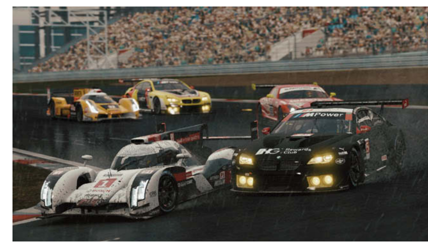


[→] El sistema de daños que presenta el simulador es increíblemente realista, al menos en su vertiente mecánica. Durante las carreras debemos estar atentos de no destrozar nuestro coche si no queremos pasar por boxes.



LOS MEJORES COCHES DEL MUNDO

Uno de los principales puntos de interés que alberga este simulador es la gran variedad de vehículos que incluye. En total es posible llegar a pilotar más de 200 coches distintos, los cuales son todos reales y de marcas tan conocidas como Mercedes, Ferrari, Acura, Honda, Audi, Panoz y muchos otros más. Además están englobados en distintas categorías (rally, GT, etc.) e, incluso, es posible pilotar karts. Hay mucha variedad.







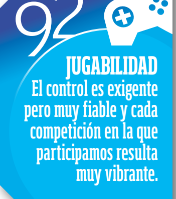
91 GRÁFICOS
La recreación de los vehículos es intachable y los circuitos son excelentes. Falta algo de detalle visual en el sistema de daños.



92 AUDIO
Todo lo que podéis esperar en este sentido ha sido muy bien representado. Destaca el sonido que emiten los motores.

91 MULTIJUGADOR
La experiencia online para 16 usuarios (o 32 en PC) que ostenta este simulador os mantendrá muchas semanas pegados a la pantalla.

92 DURACIÓN
La cantidad de modos de juego y clases de eventos que presenta es tremenda. Y a esto se suman incontables coches, circuitos...



92 JUGABILIDAD
El control es exigente pero muy fiable y cada competición en la que participamos resulta muy vibrante.

///El grado de realismo que llega a ofrecernos Project Cars 2 queda lejos del que presentan la mayoría de representantes de su género. ¡Es una pasada!///

nieve a lluvia, niebla, calor… Unas condiciones que pueden variar en mitad de una carrera y que aportan una nueva dimensión a la experiencia de pilotaje, siendo un factor que separa a *Project Cars 2* de la inmensa mayoría de títulos similares. Y para tratar de alcanzar un grado de autenticidad aún mayor, también se ha integrado un sistema de daños mecánicos que afectan a todos los componentes de los coches, desde los neumáticos al motor o la dirección. El único defecto que es posible echar en cara a este último aspecto es su representación visual, dado que las imperfecciones que muestran las carrocerías de los vehículos después de sufrir un accidente no suelen ser demasiado evidentes: un puntito más de realismo en este sentido no le hubiera venido mal. Donde sí que no se le puede echar nada en cara a *Project Cars 2* es en todo lo vinculado a los modos de juego. Ya sea disfrutando de este simulador en solitario como accediendo a sus diferentes opciones multijugador online, el título da el do de pecho en todos los ámbitos. El modo Trayectoria individual engloba una gran cantidad de trofeos y disciplinas distintas en las que es posible participar, mientras que la modalidad online muestra una robustez tremenda y puede dar cabida a 16 jugadores simultáneos en consola y 32 en PC. Añadid a esto otras opciones habituales como Contrarreloj, Carreras Personalizadas y demás y obtendréis un juego muy completo en su vertiente lúdica. Pero este imponente nivel de autenticidad exhibido en *Project Cars 2* quedaría en nada si visualmente no despuntara demasiado. Lejos de decepcionar en su faceta técnica, este simulador es un portento gráfico de increíbles proporciones. Un juego al que resulta complicado encontrar defectos técnicos importantes y que se beneficia de un motor gráfico excelente que es capaz de mostrar coches y circuitos de una calidad cercana al fotorrealismo. ¿Os gusta conducir? Pues no dejéis de hacerlo en este espléndido simulador.

[↓] La climatología variable que ha sido implementada en este excelso simulador es una gozada. El efecto de la lluvia, que puede ser de distintas intensidades, es una auténtica virguería gráfica… y afecta de manera determinante a la conducción.



91 TOTAL
Divertido, excitante, largo y muy completo, se trata de uno de los mejores exponentes dentro de su género… y con mucha diferencia.

- ✔ Realismo extremo en todas sus facetas.
- ✔ Gran abanico de vehículos, competiciones y circuitos.
- ✔ Gráficamente luce un aspecto imponente.
- ✘ Puede resultar demasiado exigente para los jugadores menos expertos.

Juan 'Xcast' García*

Destiny 2

BUNGIE SE ATREVE POR FIN CON UNA SECUELA PARA DESTINY Y ACIERTA A MEDIAS

Han sido tres años de espera los que han tenido que pasar para que recibamos, por fin, la secuela de *Destiny*, aquel juego de acción en mundo compartido que nos enganchó durante cientos y cientos de horas por su cuidado gunplay y lo intenso de su propuesta multijugador. Ahora ha llegado con la intención de mejorar todo lo mejorable, siendo lo primero y casi más importante la eterna repetición en que el juego acababa convirtiéndose. Spoiler: *Destiny* 2 no esquiva esa bala.

Pero no nos adelantemos. Si nos quedáramos "solo" con eso, no estaríamos siendo justos con el trabajo de Bungie, que mejora en la mayor parte de aspectos lo visto en la primera entrega. Por ejemplo, la historia. En *Destiny 2* toca salvar la tierra de la invasión de la Legión Roja, un grupo de Cabal (que son como topos armados gigantes), y recuperar la luz de los Guardianes. Lo que se nos cuenta interesa, y Bungie sabe guiarnos por cada uno de los planetas iniciales del juego para que todo tenga sentido. En resumidas cuentas, que tras algo más de 12 horas seremos unos Guardianes expertos, habremos liberado al Viajero y tendremos montones de cadáveres bajo nuestros pies. Por el camino habremos conducido vehículos, disparado a todo tipo de enemigos (la mayor parte ya conocidos), reconstruido nuestro hogar e incluso forjado amistades con desconocidos encontrados en nuestras pesquisas por las zonas sociales del juego. Objetivo conseguido, Bungie.

Más allá de esto nos espera una Incursión para seis jugadores, varios asaltos cooperativos y un montón de actividades accesorias que buscan hacernos poner el juego casi cada día desde el momento que acabamos la historia. Y lo cierto es que consiguen su objetivo, pero solo hasta que nuestro (o nuestros) Guardián alcanza el nivel de luz máximo... Y este momento llega demasiado pronto, aunque ya hayan pasado varias decenas de horas desde que pusimos el juego por primera vez.



Compañía: **Activision-Blizzard**

Desarrollador: **Bungie**

Género: **Acción en primera persona**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

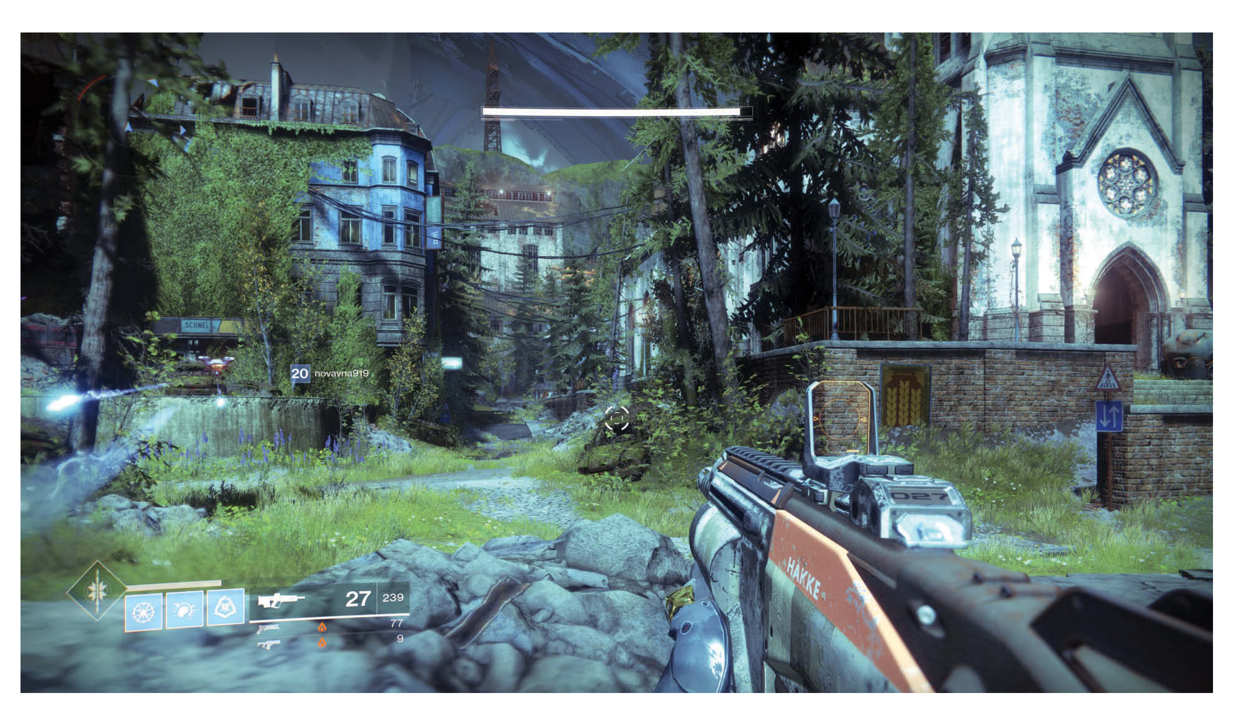
Jugadores: **1-12**

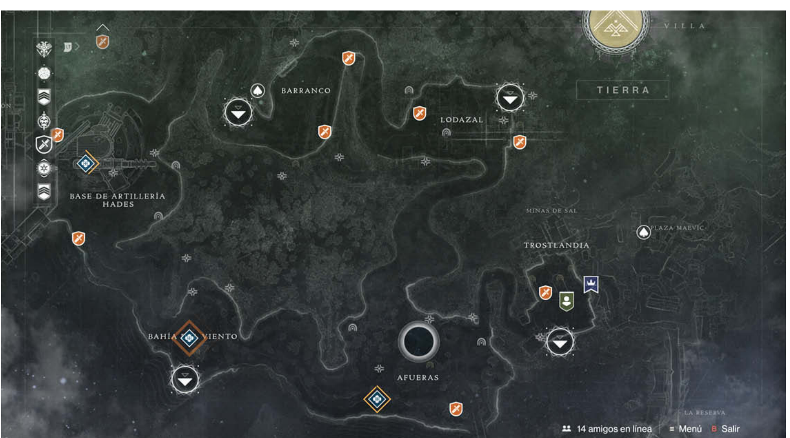
Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Al menos el multijugador competitivo también está presente, tratando de dotar de algo más de vida al conjunto, aunque de nuevo las sensaciones son encontradas. En esta ocasión se han reducido los jugadores y este modo, el Crisol, no acaba de hacer "click".

Es decir, que a casi todos los niveles, *Destiny 2* es un gran juego, y una excelente secuela, pero no consigue convertirse en una auténtica compra obligada si eres de los que los juegos de acción en primera persona con componente online (atención, este juego te pide estar siempre conectado) les dan un poco igual. Sí que se trata de un gran juego si te gusta la ciencia ficción y no tienes miedo de subirte al carro de *Destiny* con una segunda parte. Bungie ha tratado de ser cuidadosa a ese respecto, y nos ofrece una propuesta que es accesible y pro-





[←] Se ha mejorado la accesibilidad al incluir un mapa en el que podemos elegir nuestro destino al instante, sin las incómodas cargas del primer juego. ¡Se acabó eso de esperar y esperar en Destiny!

[↑] Cada planeta ofrece una amplia zona abierta en la que se desarrollan casi la totalidad de actividades, desde misiones principales a patrullas, pasando por la interacción con algunos NPC. ¡Mini mundos abiertos!

> ///Te enganchará hasta que subas a nivel máximo a tus Guardianes//

funda tanto para los novatos como para expertos. Quizás por el camino se pierda cierto matiz de sofisticación en ciertos aspectos, como es el caso de las habilidades del personaje, pero es un pequeño precio que merece la pena pagar.

A todo esto hay que sumar el verdadero espectáculo audiovisual que el juego supone, independientemente del sistema en que juguemos. En PS4 y Xbox One se ven bien, pero en Xbox One X y PS4 Pro sobrecoge. La cosa se pone aún más interesante en PC, por aquello de tener la tasa de imágenes por segundo desbloqueada, y que pueda ir aún más fluido, con lo que si sumamos esto a sus efectos de partículas y de luz, el detalle de los escenarios y el cuidado modelado y animación de personajes, el resultado es todo un espectáculo, al que además acompaña la banda sonora y el doblaje a nuestro idioma. ¿Se le podría pedir más a este juego? Sí, pero eso no evita que estemos ante una gran obra.

LA MALDICIÓN DE OSIRIS ES SU PRIMER DLC

Desde el pasado 5 de diciembre está disponible el primer DLC de Destiny 2, que nos lleva a Mercurio, y ofrece una nueva campaña (que dura de 2 a 3 horas), un par de asaltos, una nueva (pero diminuta) zona social y tres mapas multijugador para el Crisol (si tienes PS4, si no es el caso, solo dos). Es decir que se queda un poco corta para valer 20 euros por sí sola...



90 GRÁFICOS
En consolas se ve más que bien, con excelentes efectos visuales incluidos. En PC llega a un nuevo nivel de excelencia.

91 AUDIO
Una buena selección de melodías originales y un doblaje al castellano del más alto nivel. Gran trabajo sonoro de Bungie.

92 MULTIJUGADOR
El núcleo de la experiencia es el multijugador, y lo hay para todos los gustos en Destiny 2. Funciona perfecto también.

85 DURACIÓN
Un juego que dura decenas y decenas de horas, pero que se acaban antojando cortas por lo mucho que engancha.

85 JUGABILIDAD
Mantiene la esencia de Destiny y sobre ella añade nuevas capas de sofisticación, aunque no todas funcionan igual de bien.

87 TOTAL
Estamos ante un gran juego, aunque casi ninguno de sus aspectos sea perfecto. Por suerte Bungie promete superarse y mejorarlo.

✔ El mejor gunplay.
✔ El nuevo énfasis que adquiere la narrativa.
✔ Mayor accesibilidad y secciones sandbox.

✘ A la campaña le hace falta ser más épica.
✘ El Crisol necesita cambios.
✘ Endgame mejorable.

Enrique Luque De Gregorio

The Evil Within 2

EL TERROR CLÁSICO REGRESA DE LA MANO DE SHINJI MIKAMI



Compañía: **Bethesda**

Desarrollador: **Tango Gameworks**

Género: **Aventura**

Plataformas: **PS4 Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Está claro que el género de terror no pasa por su mejor momento. Muy atrás quedan los tiempos en los que *Resident Evil* y, posteriormente, *Silent Hill* sentaron las bases de una moda que vivió su máximo apogeo en la época de los primeros 128 bits. Pero eso no quita para que el mítico desarrollador Shinji Mikami y su equipo vuelvan a la carga con otra aventura que bien podría englobarse dentro del género survival horror... con matices.

The Evil Within 2 conserva intactas muchas de las caractarísticas propias de este tipo de aventuras: puntos de guardado limitados (aquí bautizados como refugios), escasez de munición, algún que otro puzle, plantas y botiquines curativos, etcétera. Pero también hay aspectos en lo nuevo de Bethesda que apuntan claramente a títulos más actuales.

Por un lado, y por curioso que resulte, la influencia de la saga *Silent Hill* en general y de su segunda parte en particular, resulta evidente, tanto a nivel jugable como narrativo. El detective Sebastián Castellanos, que repite protagonismo en esta secuela, tiene que encontrar a su hija a la que creía muerta, además de utilizar una radio para poder avanzar en el juego e incluso verse perseguido por un insistente e invencible enemigo a lo largo del título, al más puro estilo Pyramid Head o Némesis. Es más, *The Evil Within 2* se permite la confianza de homenajear a la saga de Konami con un cartel de bienvenida que va más allá de los parecidos razonables.

Pero incluso teniendo todo esto en cuenta. este título demuestra también unas referencias más modernas y que hasta difieren de su primera entrega, siendo la más clara de todas *The Last of Us*. En *The Evil Within 2* se pueden conseguir recursos para mejorar y fabricar armas e incluso hay una mesa de trabajo idéntica a la del éxito de Naughty Dog. Por no hablar de las similitudes entre algunos de los monstruos del juego y los "infectados" del clásico moderno de Sony.

En cierta medida, *The Evil Within 2* hasta ofrece espacios relativamente abiertos, tareas secundarias y cierta libertad de exploración que amplían la experiencia con respecto al original, pero también reducen la tensión del desarrollo



al comienzo de la partida (sobre todo si se tiene en cuenta la predecible IA de los enemigos). El sigilo, por su parte, sigue siendo una de las claves del juego, pero no es tan necesario como en la primera parte.

Lo que no ha cambiado ni un ápice es la fantástica ambientación de la aventura. El juego continúa resultando escalofriante, con escenarios cuidados hasta el más mínimo detalle y un argumento, que, si bien no inventa nada (los jugadores veteranos encontrarán las similitudes con *RE* y Umbrella bastante obvias), sí sabe mantener el suspense hasta el final.

También, todos aquellos que jugaran a la primera entrega notarán que en esta segunda incursión el manejo, aunque continúa siendo fiel a los cánones del survival horror (Sebastián no es ninguna gloria atlética), resulta más agil y fluido, algo de agradecer, por ejemplo, a la hora de ocultarse o pillar a los enemigos desprevenidos por la espalda.

En definitiva, *The Evil Within 2* no es el título más original del mundo, pero sí una aventura de terror perfectamente disfrutable, que no tiene ningún reparo a la hora de mostrar sus claras influencias. Y eso, en los complicados tiempos que corren para los amantes del género y de los sustos, no es decir poco.

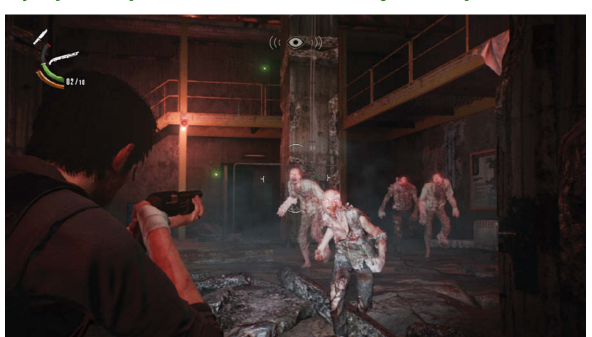
///La tétrica ambientación sigue siendo uno de los pilares del juego///

PASADO Y PRESENTE

Es fácil apreciar que lo nuevo de Tango GameWorks y Shinji Mikami se inspira en The Last of Us para construir muchas de sus dinámicas. Pero aquellos jugadores que ya tengan pelo en el pecho y no reconozcan la imagen de abajo, no podran considerarse unos amante de los juegos de terror. Bienvenidos a Silent Hill... perdón, a The Evil Within 2.¿Homenaje? ¿Inspiración? Quizá ambas cosas...



[↓] Con sigilo o sin él, lo cierto es que el nivel de dificultad más elevado del título es el que mejor representa lo que debe ser un survival horror en toda regla. Avisados quedáis.



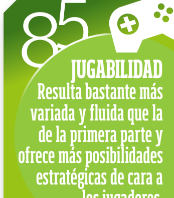


88 GRÁFICOS
Tanto escenarios como personajes mantienen un buen nivel, aunque en ocasiones estén algo faltos de carisma. La iluminación, es realmente soberbia.



86 AUDIO
La banda sonora y los cuidados efectos saben aumentar la tensión de muchos momentos clave. Y se agradece el correspondiente doblaje en castellano.

82 DURACIÓN
Sus 17 capítulos dan para unas 15 horas de juego. Siempre en función de lo que se entretenga uno con la exploracion y lo completista que sea.



85 JUGABILIDAD
Resulta bastante más variada y fluida que la de la primera parte y ofrece más posibilidades estratégicas de cara a los jugadores.



85 TOTAL
Una aventura de terror que cumple con lo que promete. Es entretenida y se inspira en otros muchos juegos anteriores. No aporta demasiado al género, pero a veces es mejor apostar sobre seguro.

✔ La ambientación está realmente conseguida.
✔ Gráficamente, ofrece un nivel bastante alto.
✔ Sabe coger elementos de otras aventuras destacables...

✘ ...lo que le resta algo de identidad propia.
✘ Algunas tareas secundarias no aportan demasiado al desarrollo.

Marta S. Ortigosa

Super Lucky's Tale

UN PLATAFORMAS A LA VIEJA USANZA QUE NO ARRIESGA, PERO DIVIERTE

Los juegos de plataformas son un bien escaso dentro del catálogo de Xbox One, tanto que el anuncio de que Playful estaba desarrollando *Super Lucky's Tale* para la consola de Microsoft (y Windows 10) fue recibido con vítores dentro de la comunidad xboxer. El zorrito naranja llegó en noviembre para nutrir un género tan querido como esporádico en estos tiempos, al que este 2017 salvan del olvido títulos de procedencias y presupuestos tan distintos como el que nos ocupa, *A Hat in Time*, *Yooka-Laylee* o *Super Mario Odyssey*. *Super Lucky's Tale* es la secuela del *Lucky's Tale* de Oculus Rift lanzado el año pasado. Comparte ciertas características con este, pero estamos ante un juego nuevo, al que salir a la par que *Super Mario Odyssey*, que se ha llevado toda la atención y los halagos, no le ha beneficiado. Por eso desde aquí quiero romper una lanza a su favor, porque estamos ante un título disfrutable que merece una oportunidad.



Compañía: **Microsoft**

Desarrollador: **Playful Corp.**

Género: **Plataformas**

Plataformas: **Xbox One, Windows 10**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**



[←] Los jefes finales no son difíciles de derrotar, pero sus patrones de ataque son amenos.

Super Lucky's Tale bebe de los juegos de plataformas clásicos de los noventa, la época dorada del género donde vieron la luz títulos emblemáticos como *Super Mario 64*, *Spyro*, *Banjo-Kazooie* o *Crash Bandicoot*. En los cuatro mundos disponibles, que a su vez se dividen en fases, el estudio ha combinado niveles abiertos y lineales, bajo una perspectiva en 3D que cambia al 2D en determinados compases de la aventura, aportándole mayor variedad a su ya de por sí amplio abanico de situaciones. Sabemos que se trata de un desarrollo humilde, y que no se puede andar exigiendo mucho teniendo en cuenta que encima ha salido a precio reducido, pero hubiera supuesto un plus para el juego que apostaran un poco más por ideas propias, ya que durante la aventura todo resulta demasiado familiar.

En cada nivel se pueden conseguir hasta cuatro tréboles: por completar la fase, por recolectar trescientas monedas, por recoger las cinco letras que forman el nombre "Lucky" y por superar un desafío. Al principio podrás avanzar en el juego sin necesidad de ser un puritano de la recolección, pero llegará un punto en el que tendrás que volver sobre tus pasos para poder seguir desbloqueando los

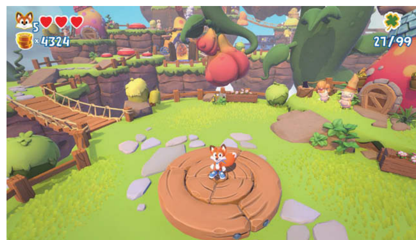


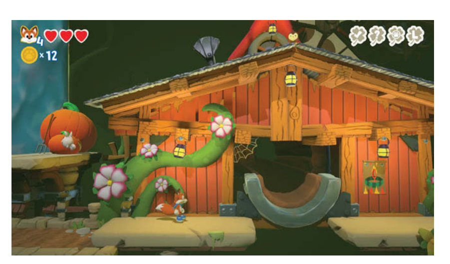


A LA CAPTURA DE LOS 99 TRÉBOLES DE CUATRO HOJAS

En los cuatro mundos de Super Lucky's Tale (Castillo celestial, Villa vegetariana, Cañón vacaciones y Villa espanto), no solo las fases que hay tras las puertas nos recompensan con tréboles, también hay desafíos independientes que debemos superar si queremos completar el juego al 100%. Un puzle recurrente es el de mover unas estatuas hasta colocarlas en los sitios del tablero que se nos indican.









85 GRÁFICOS El juego es colorido y vistoso, con un diseño simpático de sus mundos y personajes. Mención especial al 4K y los 60 fotogramas por segundo que luce en Xbox One X.

75 AUDIO El doblaje en español se agradece, aunque no hay casi frases que lo aprovechen. La música cumple, si bien la desaparición repentina y puntual del audio resulta fastidiosa.

75 DURACIÓN Los cuatro mundos se quedan escasos (aunque teniendo en cuenta lo que cuesta...). Si le sumamos su baja dificultad, se convierte en una aventura de unas 6-8 horas.

80 JUGABILIDAD El control de Lucky responde bien. La pega es la cámara, que no se mueve libremente y, en ocasiones, juega malas pasadas al matar enemigos o saltar entre plataformas.

80 TOTAL Que sus defectos no te echen para atrás porque es un juego que te divertirá si eres fan de las plataformas clásicas. Ideal para introducir a los niños en un género que escasea en Xbox One.

✔ Precio reducido.
✔ Variedad de niveles.
✔ Un diseño gráfico simpático y vistoso.
✔ Traducido y doblado al español.

✘ La cámara es un lastre.
✘ Su corta duración.
✘ Fácil para los jugadores mañosos en títulos de plataformas.

///Super Lucky's Tale no es una aventura larga ni difícil, pero sí variada, con fases en 3D y 2D rebosantes de plataformas, carreras contra el reloj, jefes finales y otros desafíos///

duelos con jefes finales. Hay un total de 99 tréboles repartidos por el juego, pero para pasárselo basta con 80.

Lucky tiene vidas, que perdemos si nos golpean tres veces o si nos caemos al vacío. Para defendernos, podemos golpear con la cola, excavar y movernos bajo tierra -que también nos servirá para superar contrarrelojes o acceder a sitios que de otra forma sería imposible- o saltar encima de los enemigos -hay doble salto-. Esto último no siempre es tan fácil como pueda parecer, y no por la acción en sí, sino por la cámara, que es un lastre. Solo se puede girar unos grados y de forma brusca, limitando nuestra visión a la hora de saltar sobre los enemigos o plataformear. De hecho, buena parte de la dificultad del juego reside en superar el obstáculo de esta visión defectuosa. Salvando este inconveniente, y en líneas generales, el título de Playful no supondrá un gran reto para los expertos en la materia. Aun así, los amantes de los juegos de plataformas disfrutarán con él gracias a esa jugabilidad de antaño de la que hace gala. A su público objetivo, los más pequeños de la casa, sí les pondrá en más aprietos.

Super Lucky's Tale desprende simpatía con sus mundos y peculiares personajes. El diseño de Lucky, aunque genérico (¿será familiar de Tails?), resulta entrañable. En términos técnicos, aparte de la frustrante cámara, sufrimos pérdidas repentinas del audio que nos obligaron a reiniciar el juego. En Xbox One, *Super Lucky's Tale* corre a una resolución de 1080p y 30 fps, mientras que en Xbox One X se luce con unos vistosos 4K y 60 fps. Por otro lado, la música cumple y se agradece la traducción de los textos y el doblaje en español, aunque no haya muchas frases que escuchar -el machacón "¡Vamos!" del protagonista y poco más-.

Playful nos trae un título que, aunque no puede plantar cara a *Mario* (ni creo que sea lo que busque), es variado y, además, barato. Una buena opción si tienes una Xbox One y estás necesitado de plataformas con sabor añejo.

[↓] Super Lucky's Tale es principalmente una aventura de plataformas en tres dimensiones, pero de vez en cuando podemos disfrutar de fases de corte (aún) más clásico en dos dimensiones.



The Elder Scrolls V: Skyrim

UN COLOSO DEL ROL QUE "MENGUA" PARA HACERSE MÁS GRANDE



Compañía: **Bethesda**

Desarrollador: **Bethesda**

Género: **RPG**

Plataformas: **PS4, Switch, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

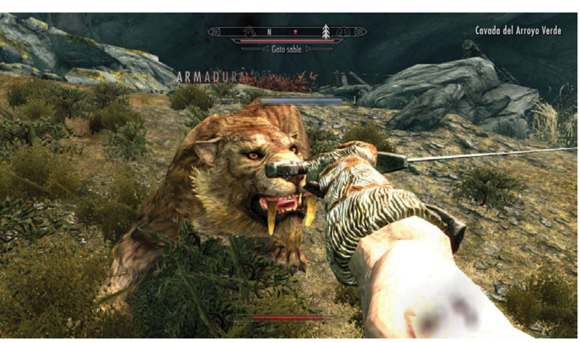
Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

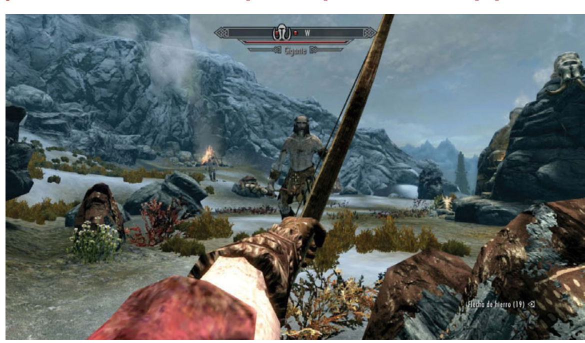
In-house

Si el 11 de noviembre de 2011, fecha en la que se lanzó el irrepetible RPG en mundo abierto *Skyrim*, nos hubieran dicho que seis años después íbamos a estar disfrutándolo en una portátil, sin recortes ni sacrificios, nos hubiéramos reído y mucho. Pero eso es justo lo que ofrece esta sobresaliente adaptación para Switch, la aventura tal cual, con su enorme mapeado intacto, con todas sus misiones y sus gigantescas posibilidades. Y no sólo eso: en la tarjeta también se incluyen los tres DLC que amplían aún más la historia, junto a un par de novedades exclusivas de esta versión. La primera, y más anecdótica, son los controles por movimiento para los momentos de acción, ya sea a espadazo limpio o con el arco. No funcionan mal, pero pasada la curiosidad inicial, resulta bastante más práctico y efectivo jugar con el control tradicional. La segunda, es el crossover con *Breath of the Wild*, que nos da acceso al equipo de Link, como la espada Maestra o el escudo hyliano (se pueden encontrar en cofres del entorno o bien utilizando amiibos de la serie *Zelda*).

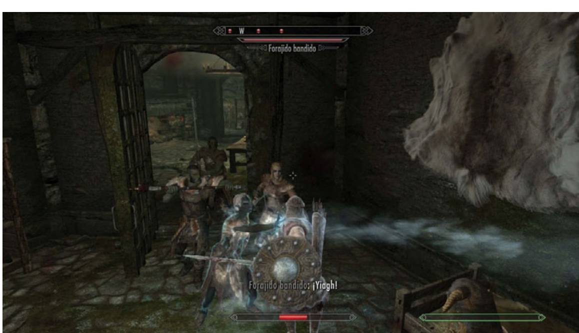
Más meritorio aún resulta su apartado técnico: está más próximo al de la *Special Edition* de PS4 y Xbox One que al original de PS3. Tanto si juegas en modo portátil como en el dock, la tasa de frames está bloqueada a 30 fps, y lo cierto es que en ningún momento hay caídas o ralentizaciones. En cuanto a la resolución, en modo portátil gira en torno a 720p (con decensos puntuales), mientras que en la base, se mantiene en 900p. Datos que dan un poco igual, porque el juego se mueve y ve fantástico en ambos modos, y se juega mejor de lo que hubieras podido imaginar. Si en su día se te escapó o quieres revivir sus incontables aventuras en cualquier parte, tienes una cita ineludible.



[↑] Skyrim ofrece toneladas de cosas para hacer. Basta con recorrer su extenso mapeado para que nos asalten criaturas de todo tipo o descubramos grutas, tesoros, facciones a las que unirnos y numerosas misiones secundarias. Por poder, hasta podemos formar nuestra propia familia.

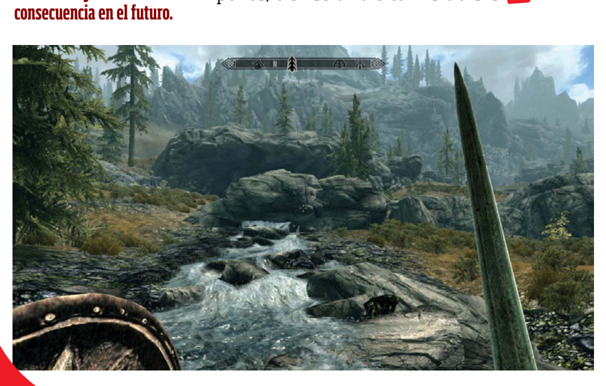


[↑] Esta versión de Switch incluye algunos extras exclusivos, como el control por movimiento para disparar con arco o pelear. Pasada la curiosidad inicial, mejor jugar de forma "normal".



[↑] Como en las demás versiones, podemos jugar tanto en primera como en tercera persona. Sólo hay que presionar el stick derecho para alternar entre ambas vistas en cualquier momento, aunque jugar en tercera puede ser más útil en determinadas circunstancias extremas.

[↓] El viaje del Dovahkiin o Sangre de Dragón deja mucho a la elección del jugador, por no decir todo. Y ojo, porque según cómo te comportes, los NPC lo recordarán y actuarán en consecuencia en el futuro.





87 GRÁFICOS En términos de calidad y detalle, más próximos a la versión de PS4 y Xbox One que a la de PS3. Es un juego que entra por los ojos, ya sea jugando en modo portátil o en la tele.

93 AUDIO Por si la genial banda sonora de Jeremy Soule no fuera suficiente, vía parche de 2 GB podemos descargar el doblaje en castellano, que tampoco se queda atrás. Y efectos de 10. ¡Fus Ro Dah!

95 DURACIÓN Terminar la historia te llevará 30-40 horas, pero aparte hay que añadir los tres DLC, la enorme lista de misiones y tareas opcionales, las elecciones descartadas...

90 JUGABILIDAD Acción, sigilo, distintas clases de personaje y estilos de jugar, una sobresaliente gestión del inventario, árboles de habilidades intuitivos... todo está a un altísimo nivel.

91 TOTAL Skyrim en Switch sigue siendo un sobresaliente RPG, pero con el aliciente de poder jugarlo en cualquier parte, y con un apartado técnico sobresaliente. Quizá, el mejor RPG del catálogo actual de Switch.

✔ Una gran conversión, con todo el DLC incluido.
✔ Técnicamente sublime.
✔ Sigue siendo un RPG tan único como gigantesco.

✘ El doblaje no está en la tarjeta, hay que descargarlo.
✘ Las novedades exclusivas son un tanto anecdóticas.

Sonic Forces

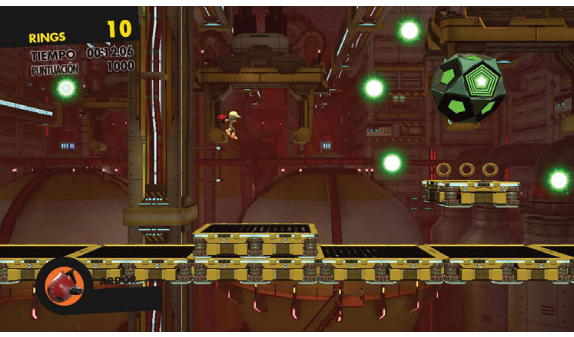
PLATAFORMAS Y ACCIÓN A TODA PASTILLA

El puercoespín azul de Sega regresa con una nueva entrega que sigue lo establecido en esta saga durante los últimos tiempos. *Sonic Forces* es una aventura de plataformas con altas dosis de acción que nos invita a recorrer treinta niveles diferentes ambientados en zonas tan diversas como un casino, las clásicas Green Hills o laboratorios de experimentación. Y todo para acabar con los nuevos planes del Dr. Eggman, el enemigo por excelencia de Sonic que en esta ocasión se ha visto rodeado de nuevos aliados... incluyendo uno muy especial que no vamos a desvelaros. Afortunadamente Sonic también puede echar mano de varios amigos, y uno de ellos lo podemos crear nosotros gracias a un editor sencillo pero funcional. El desarrollo de los niveles es el que todos conocemos. Todo consiste en recorrer los escenarios a toda pastilla mientras tratamos de recoger la mayor cantidad de anillos posible, sin olvidarnos de liquidar a los rivales de turno que se hallan esparcidos por los escenarios. Uno de los elementos más atractivos tiene que ver con el diseño de las fases, dado que las hay de desarrollo completamente 3D y, también,otras que rinden culto al original de Mega Drive y asumen una jugabilidad más tradicional en 2D. Lo que es común en uno y otro caso es la presencia de un nivel de dificultad más bien bajo (al fin y al cabo es un título de clara orientación infantil). Y también es justo recalcar la fulgurante velocidad a la que se desplaza tanto Sonic como el resto de protagonistas. En cuestiones técnicas, es un título muy vistoso y que se mueve a una gran suavidad: 60 cuadros en todas las versiones menos en Switch, que funciona a la mitad. Un acabado gráfico más que solvente... que aun así es superado por su parcela sonora gracias a su excelente doblaje en nuestro idioma y a su inspirada banda sonora.

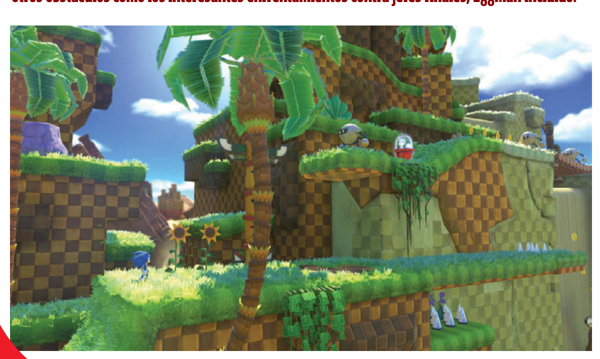
[↓] Como es habitual, Sonic se desplaza a velocidades de vértigo por los escenarios, pudiendo recoger anillos por el camino... y acabar a golpes con todos los rivales que se cruzan en su trayectoria.

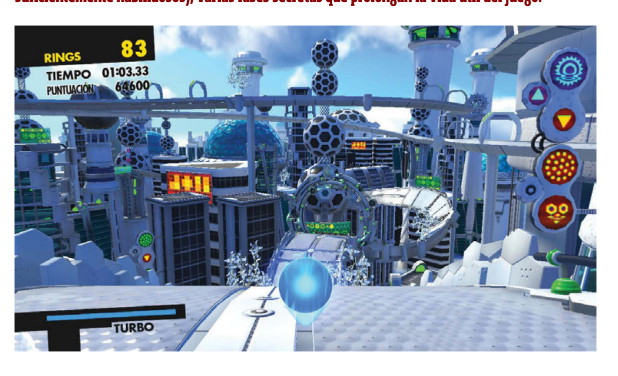


[↑] La aventura alterna los niveles de jugabilidad 3D con otras fases de desarrollo clásico en 2D y scroll multidireccional. Y para dotarla de mayor variedad, también es necesario ir solventando otros obstáculos como los interesantes enfrentamientos contra jefes finales, Eggman incluido.



[↑] Más allá de las 30 fases principales que incorpora la aventura, también es posible ir desbloqueando niveles extra, una serie de misiones especiales y, por supuesto (y si somos lo suficientemente habilidosos), varias fases secretas que prolongan la vida útil del juego.








Compañía: **Koch Media**

Desarrollador: **Sega**

Género: **Plataformas**

Plataformas: **Switch, PS4, Xbox One**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Sergio Martín "Replicante"

81 GRÁFICOS
El colorido y la simpatía habituales de la saga han sido recogidos y potenciados como nunca. Y a esto se suma un buen modelado de personajes y efectos gráficos llamativos.

85 AUDIO
La banda sonora es alegre y está bien compuesta, mientras que los efectos son diversos y se escuchan con nitidez. Además goza de un muy buen doblaje en español.

73 DURACIÓN
Los 30 niveles principales pueden superarse en unas 3 o 4 horas, pero luego se añaden retos complementarios como fases secretas, misiones adicionales, etc.

75 JUGABILIDAD
El desarrollo resulta variado y, si bien son las fases en 2D las que mejor han sabido retener el espíritu de la saga, los niveles 3D no están mal aunque el control es mejorable.

74 TOTAL
Sin ser la mejor entrega de la serie, Sonic Forces ofrece los ingredientes clásicos de siempre aderezados por un apartado audiovisual notable. Entretenido, sobre todo para los más pequeños.

✔ Los niveles de jugabilidad 2D son muy divertidos.
✔ Los diálogos han sido doblados al español.
✔ La gran velocidad a la que se mueven los personajes.

✘ El control no es del todo preciso en las fases 3D.
✘ Podría incluir más fases.

Gear.Club Unlimited

VELOCIDAD ARCADE EN UN ENVOLTORIO SERIO



Compañía: **Meridiem**

Desarrollador: **Eden Games**

Género: **Velocidad**

Plataforma: **Switch**

Jugadores: **1-4**

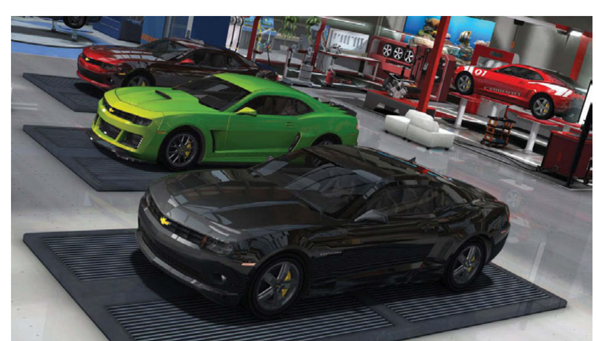
Texto: **Español**

Voces: **Inglés**

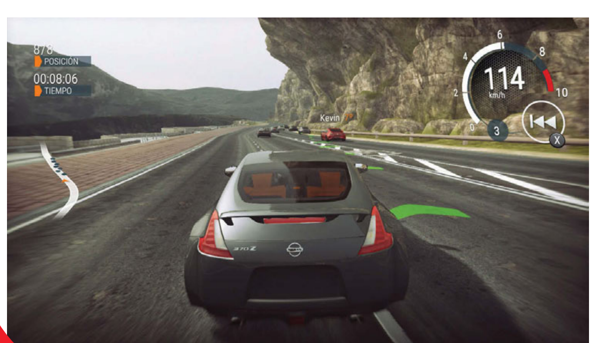
Sergio Martín "Replicante"

Los juegos de velocidad todavía no abundan en Switch y, mucho menos, los que apuestan por algún componente "serio". Por eso *Gear.Club Unlimited* viene a llenar un hueco importante en dicho catálogo, siendo un arcade de velocidad que propone carreras bastante excitantes y de corta duración. Una propuesta que, por las características de la consola de Nintendo, encaja realmente bien. Al tratarse de un arcade el control se ha simplificado mucho, lo cual agradecerán los jugadores menos expertos en estas lides. Sin embargo, también se han incorporado ciertas opciones de personalización que nos permiten activar o eliminar ayudas en la conducción como la transmisión automática, mostrar la trazada ideal, etc. Y si decidimos jugar sin ellas, el título se vuelve bastante más exigente en la conducción. ¿Y qué coches podemos pilotar? Pues lo cierto es que no muchos, algo más de una treintena. Una cifra claramente baja que, eso sí, crecerá dentro de unos meses con la llegada de varios DLC gratuitos. Todos los vehículos son reales y pertenecen a fabricantes tan famosos como Nissan, BMW, Bugatti, Jaguar o Ford. Su comportamiento en carrera es del todo fiable y nos proporcionan una sensación de velocidad extraordinaria, siendo ésta su gran cualidad... junto con su modo multijugador local para cuatro jugadores, modalidad que funciona muy correctamente. Eso sí, del modo online no esperéis gran cosa hasta que, de nuevo, los desarrolladores lo introduzcan dentro de unos meses mediante un parche. Técnicamente el título cumple sin alardes, destacando el llamativo modelado de los vehículos y la solidez de su tasa de frames. Los escenarios sólo destacan por su variedad, ya que no son demasiado detallados ni llamativos. En suma, estamos ante un buen juego de conducción arcade, sin más.

[↓] El número de vehículos que se dan cita en el juego no es precisamente su mayor virtud, pero por lo menos su modelado es bastante bueno y todos nos deleitan con una sensación de velocidad muy conseguida y un control fiable.



[↑] En la Performance Shop podemos ir adquiriendo diferentes talleres y puestos para ir mejorando las características de nuestros vehículos. Es el lugar ideal para cambiar el aspecto exterior de los coches, trastear con su mecánica... Es una opción que da bastante juego.





[↑] Uno de los puntos más destacados que alberga este arcade es su modo multijugador local. Hasta cuatro participantes pueden medirse en carreras a pantalla partida que se desarrollan a una tasa más o menos estable de cuadros de animación, lo cual se agradece.

77 GRÁFICOS
La sensación de velocidad está muy conseguida y los vehículos lucen un buen modelado. El resto cumple y poco más.

74 AUDIO
El sonido de los motores de los coches no está nada mal y la banda sonora ameniza las carreras sin molestar ni resultar pesada.

73 MULTIJUGADOR
El modo local para cuatro jugadores es divertido, pero se echa en falta modo online... que llegará en algún momento, suponemos.

82 DURACIÓN
El modo de juego principal da para muchas horas, aunque resulta algo redundante. La cantidad de vehículos es demasiado baja.

81 JUGABILIDAD
El título resulta divertido y se deja jugar, sobre todo si no somos muy exigentes y disfrutamos con las propuestas arcade.

78 TOTAL
No puede competir contra los referentes del género ni de lejos pero, para ser de los primeros dentro de su género en Switch, no está nada mal.

✔ La modalidad principal da para muchas horas de juego.
✔ Amplia cantidad de recorridos distintos.
✔ Buen modo local para cuatro jugadores.

✘ Muy pocos vehículos.
✘ Que, de momento, no disponga de modo online.

LEGO Ninjago: La Película

DIVERSIÓN A TOPE PARA LOS MÁS PEQUEÑOS DE LA CASA



Compañía: **Warner Bros Interactive Ent.**

Desarrollador: **Tt Games**

Género: **Aventura/Acción**

Plataformas: **PS4, Switch Xbox One, PC**

Jugadores: **1-4**

Textos: **Castellano**

Voces: **Castellano**

J.C. Mayerick

Tras el fiasco de "no juego" de *Batman La Lego Película*, Tt Games retoma el camino iniciado con *La Lego Película* en 2014 y nos acerca ahora al mundo de los Ninjago. Una apuesta segura para los más pequeños, pero que se queda claramente corto para un público más adulto.

Lego Ninjago: La Película es una trepidante aventura en la que, como ya es habitual en esta saga, recorreremos un mapa de dimensiones considerables (en este caso la isla de Ninjago) realizando las tareas habituales de todo juego *Lego*: completar los 15 niveles de la historia, recolectar ladrillos dorados (que nos permiten desbloquear nuevas zonas del mapa) y recoger cuantos más studs (monedas) mejor, ya que sólo con ellos podremos conseguir los 107 personajes disponibles en el juego.

Como novedad se cuenta el Muro de Ninjenios, un sistema de mejoras muy básico que permite evolucionar los ataques de los Ninjago, utilizando para ello las fichas ninjenio que se nos irá entregando según avancemos en la aventura.

[↑] El juego se desarrolla en la Isla Ninjago, donde además de los niveles, encontraremos otras localizaciones como los Dojos (para practicar el combate y conseguir ladrillos dorados), el Creador de Personajes o las Arenas de Batalla multijugador.

[↓] Junto al avatar del personaje, unos iconos nos indican los poderes y artefactos que éste puede ejecutar. Ideal para que los más peques no se pierdan.

Una cosa que hace muy bien la *LEGO Ninjago Película* es especificar, mediante pequeños iconos junto a su avatar, los poderes que cada personaje puede utilizar. Estos iconos se corresponden con los que encontraremos a lo largo del mundo en los artefactos y demás puntos de interacción, por lo que nos evitaremos esas frustrantes búsquedas en la rejilla de personajes tan típicas de los juegos de Lego, sobre todo cuando llevamos unos días sin jugar y a la cabeza le da por olvidar todo aquello que habíamos memorizado anteriormente.





[↑] Algunos enfrentamientos son realmente espectaculares, pero es que a veces ocurren demasiadas cosas en pantalla como para poder mantener la concentración. Por suerte, el juego no es difícil y este tipo de líos suelen pasarse casi sin nuestra participación.

Divertido y poco más

Lego Ninjago: La Película queda como un juego discreto. Técnicamente es muy correcto y, como la película, desprende humor por los cuatro costados. También es divertido, sí, pero la variedad de escenarios es poca y tendremos la sensación constante de estar revisitando el mismo lugar una y otra vez. Es probable que, una vez que termines la historia principal, te quedes con pocas ganas de completar el 100% del juego. Si además has visto la película, tampoco la historia podrá sorprenderte lo más mínimo. Quizás los más peques lo disfruten algo más, por aquello de jugar con sus personajes favoritos de Ninjago.



81 GRÁFICOS No se aprecia una gran evolución con respecto a La LEGO Película, pero aun así el resultado es bueno y, por momentos, hasta espectacular.



86 AUDIO Correcto, aunque a veces la acumulación de efectos llega a ser molesta La música, genial como la peli, y el doblaje, de diez.

70 MULTIJUGADOR Tres modos de juego, entre los que se incluye el clásico «atrapa la bandera», pero sólo en local y con la pantalla dividida en cuatro.

81 DURACIÓN Apenas 10-12 horas para acabar la historia principal, aunque serán muchas más si queremos completar el 100% del juego.

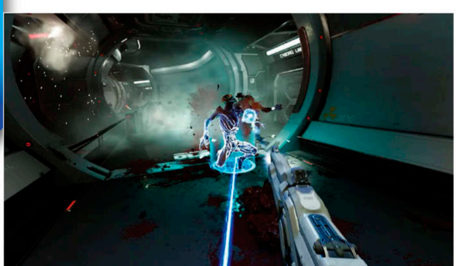


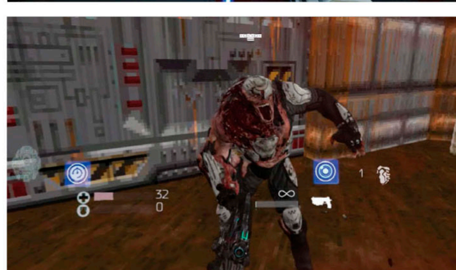
76 JUGABILIDAD Para los novatos en el gameplay LEGO, el comienzo será abrumador, pero la curva de aprendizaje es fácil y progresiva.

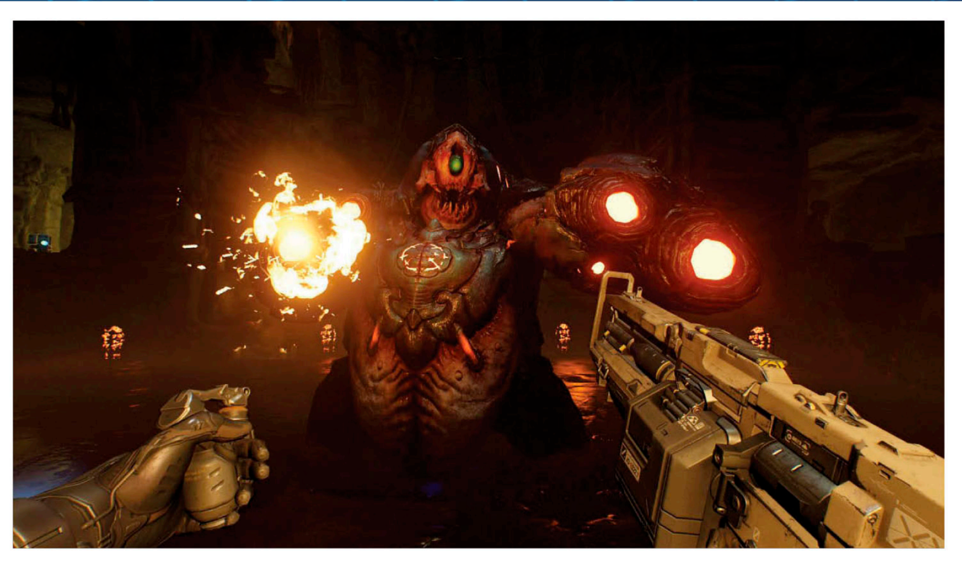
77 TOTAL Un título correcto que situaríamos en un hipotético nivel 2 de juegos Lego. Lo disfrutarán sobre todo los más pequeños.

✔ El sentido del humor que desprende cada pixel.
✔ Muchos retos.
✔ Es fácil identificar los poderes de cada personaje.

✘ La cámara es poco precisa.
✘ Pocos personajes.
✘ Los tiempos de carga.
✘ Poca variedad.







Juan "Xcast" García

Desarrollador: **id Software**

Género: **FPS**

Jugadores: **1**

Online: **No**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Inmersión

Diversión

Duración

TOTAL 77

Una experiencia frenética y totalmente inmersiva que pone a prueba nuestra capacidad para sobrevivir en el infierno.

✔ Un acabado visual de muy alto nivel.
✔ El efecto montaña rusa.

✘ Le faltan situaciones originales.
✘ No hay control ideal.

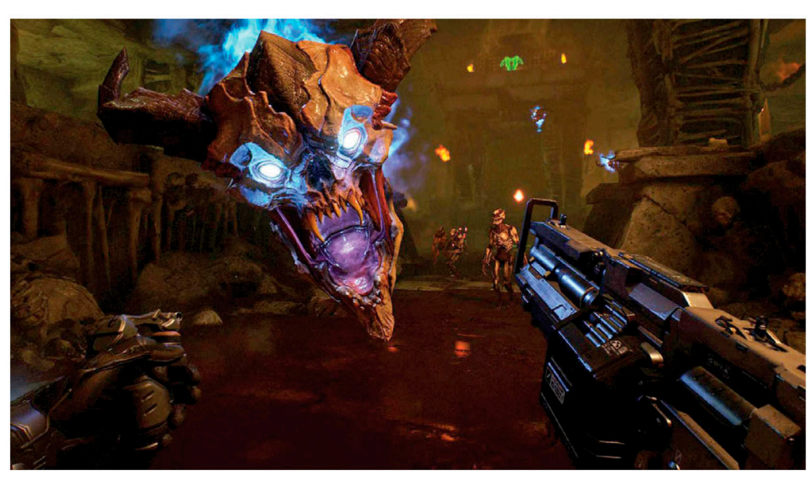
Doom VFR

UNO DE LOS JUEGOS DE ACCIÓN MÁS ALABADOS, AHORA MÁS REAL QUE NUNCA

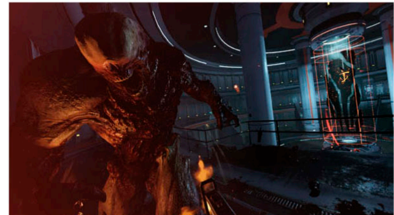
Bethesda es una de las productoras más convencidas de que la realidad virtual forma parte del futuro de los videojuegos. Por eso nos han traído *Skyrim VR*, este *Doom VFR* y *Fallout 4 VR* (aunque este no llegará a PS VR, al menos de momento). Es decir, tres de sus series más importantes dejan la pantalla para transportarnos a sus mundos de fantasía. En esta ocasión nos toca hablar del juego más movido de este triunvirato magnífico, que es en realidad una adaptación del excelente *Doom* que ya disfrutamos hace año y medio. Sí, le da un pequeño giro a la historia, poniéndonos en la piel de un soldado cibernético con el que el UAC pretende controlar la invasión demoniaca... Pero en el fondo, se trata de los mismos monstruos, armas y buena parte de las situaciones que hicieron que el juego de id Software despuntara hace ya meses. Esto no quita que sigamos estando ante un juego espectacular desde el punto de vista jugable, más aún si estamos sumidos en esta realidad alternativa demoniaca a través del casco de PS VR. Si un cacodemonio ya imponía en un juego normal, verlo a tamaño real acercándose hacia nosotros es aún más sobrecogedor. Solo por eso, la experiencia ya se ha ganado nuestro corazoncito. Sin embargo, hay algunos pequeños baches en el camino (o unos cuantos demonios ante nuestro rifle de plasma).

Tres métodos de control

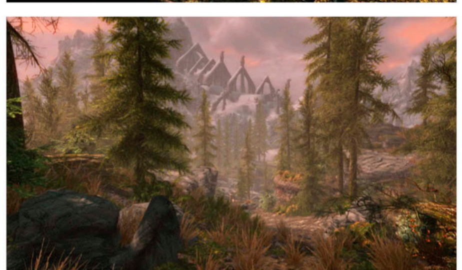
En id Software han ideado tres formas diferentes de jugar a *Doom VFR*, aunque ninguna de ellas nos convence por completo. La primera sería con el mando para controlar los movimientos, y el casco para apuntar nuestro arma... La sensación casi es que nuestras armas cuelgan de nuestro cuello. La segunda sería con el Aim Controller, que permite que nos movamos con su mando de control, y apuntemos, con la vista libre. El problema aquí es que siempre *Doom VFR* presupone la mano izquierda libre para usar granadas y similar, por lo que acabamos teniendo una granada muerta a nuestro lado, lo que resulta incómodo. Con dos PS Move perdemos la capacidad de movernos, solo pudiendo teletransportarnos con nuestra vista, lo que hace que la experiencia se resienta, sobre todo en los momentos más frenéticos de la propuesta (y con las ejecuciones). Las tres opciones funcionan, pero ninguna es perfecta. A esto hay que añadir que al juego le faltan situaciones o posibilidades únicas, ya que pulularemos por escenarios ya conocidos del juego "normal", pero recortados para solo incluir las secciones aptas para VR. Al final, la experiencia acaba resultando corta, aunque muy entretenida, a pesar de sus fallos.

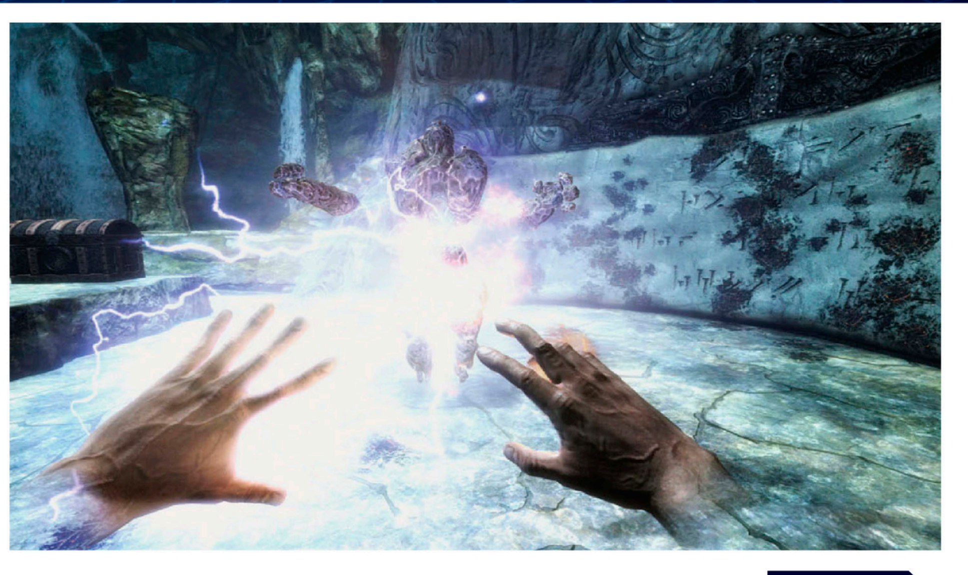












The Elder Scrolls V: Skyrim VR

CUANDO TAMRIEL TE ENVUELVE COMO NUNCA ANTES LO HABÍAS SENTIDO

El primer año de vida de PS VR se ha cerrado con un buen puñado de experiencias y juegos breves, pero pocos títulos "grandes" más allá de *Resident Evil 7* o *Farpoint*. Por eso, sorprende que Bethesda se haya tirado a la piscina, ni más ni menos, que con su monumental RPG, sin que por el camino haya menguado ni un ápice su enorme mundo o sus inmensas opciones. Todo, incluidos sus tres DLC, ha sido adaptado a VR, para que sus agrestes y nevados paisajes y sus mazmorras nos envuelvan como nunca antes, al tiempo que vivimos una historia inolvidable y nos enfrentamos a criaturas imposibles. Eso sí, antes de sumergirse en esta versión VR no está de más saber algunas cosas . La primera y más importante es que, juegues en una PS4 normal o una Pro, el juego se ve francamente mal. Es borroso, tiene popping y se asemeja más a la versión de PS3 que a la Special Edition del año pasado. De primeras, es un juego un tanto áspero a los ojos, pero a medida que vas pasando tiempo dentro de él, su encanto va creciendo. Del mismo modo, sólo se puede jugar en primera persona, con un DualShock 4 (control más "tradicional) o con dos mandos Move, que hace que el combate sea más inmersivo, aunque avanzamos teletransportándonos al punto que fijamos.

Mundo virtual, mareo real

El problema es que ninguno de los dos sistemas es perfecto. Si jugamos con DualShock 4, el control es parecido al de otras versiones, aunque controlamos la cámara con el giro de la cabeza o con el stick derecho dando saltos graduales (no es raro marearse, aunque cuanto más tiempo jugamos, más nos acostumbramos). Por contra, jugar con dos Move deja momentos muy divertidos, como disparar con el arco, pero para gestionar el inventario resultan inoperantes y el sistema de teletransporte saca un poco del juego. Aún con todo, ofrece variadas opciones (hay más camino), para que el jugador decida cómo se siente más cómodo y minimice los daños colaterales como los mareos.

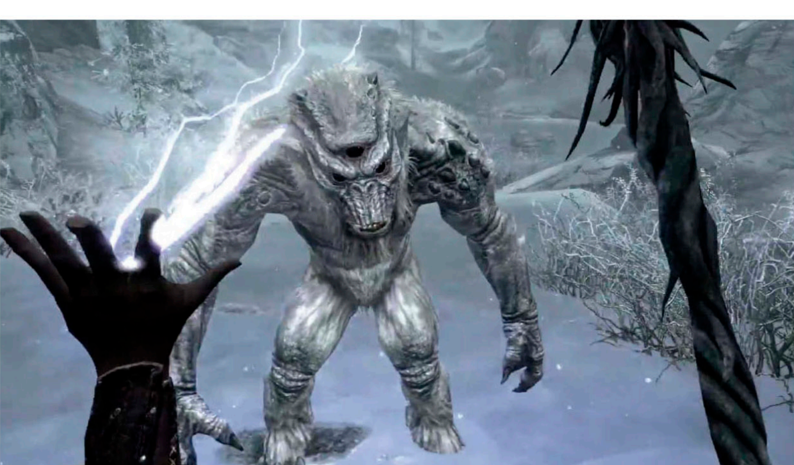
Hay más aspectos que se han revisado en el salto de *Skyrim* a la VR, como por ejemplo el HUD (la brújula o la barra de vida aparecen al mirar hacia abajo), los menús, el mapa o el sistema de respuestas en un diálogo. Todos para bien.

Aun con su mejorable apartado visual, *Skyrim VR* es uno de los mejores títulos para el visor de Sony. Sólo por la sensación de presencia, de estar dentro de Tamriel, y lo inquietante que resulta adentrarse en una de sus mazmorras, las sensaciones que deja son totalmente distintas, aunque ya conozcas el juego. Sólo por eso, merece la pena volver a encarnar al Dovahkiin.



✔ Inmersión convincente.
✔ Muchas horas de juego.
✔ Es Skyrim, tal cual.

✘ Lo normal es marearse durante las primeras horas.
✘ Gráficamente es flojo.

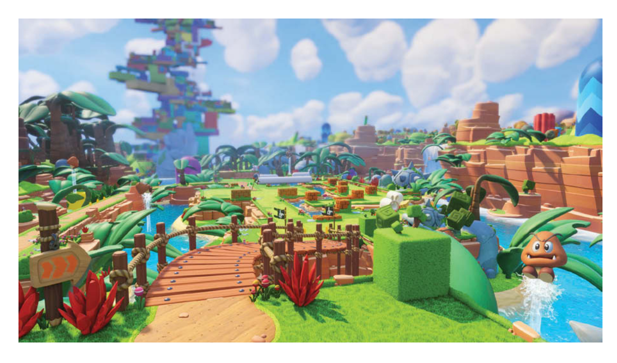








Compañía: **Ubisoft**
Género: **Aventura/Rol**
Plataforma: **Switch**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Texto: **Castellano**
Voces: **-**

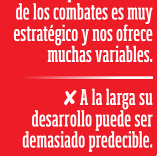






84 TOTAL

Ojalá todos los experimentos ligados al mundo de los videojuegos fructificaran en algo tan sugerente y sensacional como es este juego de rol protagonizado por Mario, los Rabbids y compañía. Diversión y simpatía para todas las edades.



✔ El planteamiento de los combates es muy estratégico y nos ofrece muchas variables.

✘ A la larga su desarrollo puede ser demasiado predecible.

Mario + Rabbids Kingdom Battle

UNA ALIANZA GANADORA Y MUY SIMPÁTICA

Los juegos de rol y aventuras están en pleno auge, de eso no cabe duda. Y los amantes del género nos estamos beneficiando de títulos de todo tipo, algunos tan notables y refrescantes como este cross-over entre Nintendo y Ubisoft. Mario y sus amigos se unen a los gamberretes Rabbids para dar vida a un juego de rol muy simpático que, a pesar de eso, esconde una profundidad que para sí quisieran otras producciones más "serias", por así decirlo. Más allá de presentar una historia no demasiado original pero sí solvente y funcional, el punto más destacado que nos proporciona este título reside en el desarrollo de los enfrentamientos. Al más puro estilo *XCOM*, el gran clásico de la estrategia, las batallas que podemos vivir durante todo el juego han sido concebidas de manera sensacional. En cada uno de los turnos de nuestro grupo de protagonistas es posible realizar una gran cantidad de acciones (algunas muy vistosas) e, incluso, efectuar maniobras combinadas. Y no os dejéis engañar por el aspecto infantil y jovial que ostenta el juego porque podemos aseguraros que en muchas ocasiones es un título exigente, que nos obliga a trazar bien nuestro plan de ataque para no acabar apaleados por la amplia plétora de adversarios que se van dejando ver durante toda la aventura. Dejando de lado los enfrentamientos, esta producción también nos ofrece otros elementos como puzles sencillos, pequeñas dosis de exploración y pinceladas de RPG. Un título muy entretenido y largo (os durará un mínimo de unas 30 horas) que, encima, goza de un apartado visual muy alegre y colorido. Ubisoft ha dado en el clavo con esta fascinante aventura de rol y estrategia.



Compañía: **Square Enix**
Género: **JRPG**
Plataforma: **PS4**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Texto: **Castellano**
Voces: **Inglés/Japonés**







90 TOTAL

A pesar del tiempo transcurrido desde su lanzamiento en PS2, este JRPG sigue demostrando que el tiempo no pasa por los grandes títulos. Una aventura tan emotiva como cargada de personajes y escenas inolvidables.

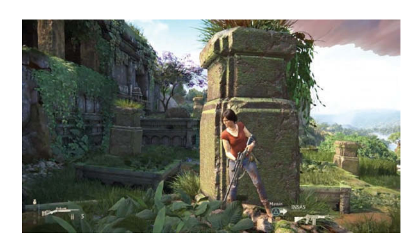
✔ El sistema de combate sigue siendo excelente y brillante.
✔ La historia es de las mejores de toda la serie.

✘ Gráficamente cumple, pero sin alardes.

FFXII: The Zodiac Age

LA FANTASÍA JRPG SIGUE EN PLENA FORMA

Vaan, Penelo, Ashe y demás personajes regresan. Y lo hacen gracias a una excelente remasterización de *Final Fantasy XII* que lleva como subtítulo *The Zodiac Age*. Una coletilla que, para nada, resulta baladí. Una de las principales innovaciones que presenta este gran JRPG tiene que ver con el sistema de progresión y especialización de los personajes, que en esta versión se ha visto ampliada. ¿Y cómo? Pues gracias a la integración de un nuevo tablero de aptitudes (Zodiac) que nos permite seleccionar hasta dos profesiones o clases distintas para cada uno de nuestros protagonistas. Y en función de eso sus atributos, fortalezas y debilidades cambian de manera sensible. Otro cambio muy evidente que ha sido implementado en esta revisión es su apartado gráfico, que se muestra a 1080p y 60 cuadros de animación... además de incorporar mejores texturas y una iluminación más cuidada. ¿Y qué pasa con su faceta jugable? Pues que se han realizado determinados ajustes en cuanto a la dificultad de ciertos enfrentamientos se refiere, se ha integrado la función de autoguardado, es posible jugar a una velocidad mayor (muy útil cuando toca recorrer grandes distancias), se ha retocado el comportamiento de la cámara... Pequeños arreglos que actualizan una fórmula de juego que ha envejecido muy bien. Y eso incluye desde su curioso sistema de combate a, lo mejor, su fascinante trama, que sigue siendo de las mejores jamás escritas para un título de esta serie... y eso es mucho decir. *FFXII: The Zodiac Age* es una oportunidad única de disfrutar de un gran JRPG.







Compañía: **Sony**
Género: **Aventura**
Plataforma: **PS4**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Texto: **Castellano**
Voces: **Castellano**



Uncharted: El Legado Perdido

UN NUEVO RECITAL DE NAUGHTY DOG

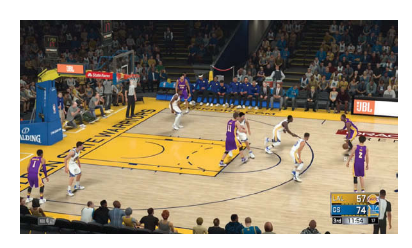
El estudio Naughty Dog se ha labrado una reputación excelente con el paso de los años. Y no es de extrañar viendo cómo se las gasta, recreando auténticas obras de arte en formato videojuego. *Uncharted: El Legado Perdido* es la más reciente, una entrega un tanto peculiar porque, de entrada, iba a ser un añadido para la cuarta edición de la franquicia pero, al final, ha acabado siendo un título independiente. En lugar de estar protagonizada por Nathan Drake, son Chloe Frazer y Nadine Ross las que toman las riendas en esta ocasión. Un dúo que a lo largo de una buena cantidad de capítulos (que se prolongan durante unas 10 horas aproximadamente) debe explorar escenarios de una gran belleza mientras persiguen un tesoro único. Una trama no muy original pero que, afortunadamente, va ganando en interés conforme avanzamos. La disposición jugable sigue a rajatabla lo expuesto en anteriores entregas de la franquicia, en especial la última. Por eso mismo se trata de una aventura que ofrece un poco de todo, desde escenas de acción muy "hollywoodienses" a zonas de exploración intensa, algún que otro puzle e incluso secciones plataformeras. Casi todo el desarrollo es muy guiado, si bien es verdad que una de las zonas resulta muy abierta, escenario que podemos recorrer a bordo de un jeep y que da mucho juego. La puesta en escena es... difícil de explicar con palabras. No hay nada igual de potente gráficamente ni en PS4 ni, si nos apuráis, en cualquier otro formato. Un apartado técnico impactante que está acompañado de una vertiente sonora a la altura, destacando el espléndido doblaje en español. Una aventura indispensable.

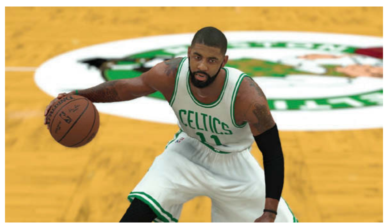
91 TOTAL

La saga Uncharted sigue proporcionándonos unos momentos de emoción aventurera indescriptibles. Sigue siendo, junto con Tomb Raider, la serie de referencia dentro de su género. Y lo es gracias a entregas como El Legado Perdido.

✔ Es una aventura tan amena como variada.
✔ Es una gozada gráfica.

✘ No aporta nada nuevo a la serie ni al género.
✘ Se queda algo corto en duración.







Compañía: **Take2**
Género: **Baloncesto**
Plataformas: **PS4, Switch, Xbox One, PC**
Jugadores: **1-10**
Online: **Sí**
Texto: **Castellano**
Voces: **Castellano**



NBA 2K18

EL BASKET MÁS COMPLETO Y REALISTA

El mejor simulador de baloncesto de la última década, *NBA 2K*, no falta a su cita anual y nos brinda una nueva lección de lo que debe ser un título deportivo en general. Un juego tan completo como muy vistoso desde el punto de vista técnico que, además, presenta algunas innovaciones. La más importante de todas es la inclusión de una nueva modalidad que lleva por nombre El Barrio. Como si de un juego tipo sandbox (salvando las distancias) se tratara, esta opción nos invita a adentrarnos en una extensa zona de juego totalmente abierta en la que es posible desde adquirir prendas deportivas a disputar partidos de basket con nuestros amigos en canchas urbanas. Una modalidad que aporta todavía más calado y variedad a un título muy completo ya de por sí en ese aspecto. También se ha retocado el modo MiGM, el cual nos invita a tomar las riendas de nuestra franquicia favorita mientras somos testigos de una historia muy bien llevada que sirve como trasfondo. Lo que no ha sido tan bien integrado es todo lo relacionado con las microtransacciones, que en ocasiones pueden resultar algo abusivas. Pero por suerte no arruinan la experiencia de juego, especialmente si lo que más nos gusta es limitarnos a disputar partidos, los cuales nos proporcionan unos niveles de realismo muy elevados. Y a esto último también contribuye, y de qué forma, el magnífico acabado visual que atesora el título: jugadores y pabellones no pueden estar mejor representados. *NBA 2K18* es una fiesta para los amantes del mejor basket del planeta. Uno de los juegos deportivos más destacados del año.

90 TOTAL

El mejor simulador de basket del mundo regresa con una nueva entrega tan completa y realista como era de esperar. Y además goza de varias innovaciones, como el nuevo modo El Barrio, que aporta aún más profundidad a un juego muy bueno.

✔ El modo de juego El Barrio supone una gran innovación.
✔ Es muy completo.

✘ El tema de las microtransacciones no está bien resuelto.



Compañía: **SEGA**

Género: **Aventura**

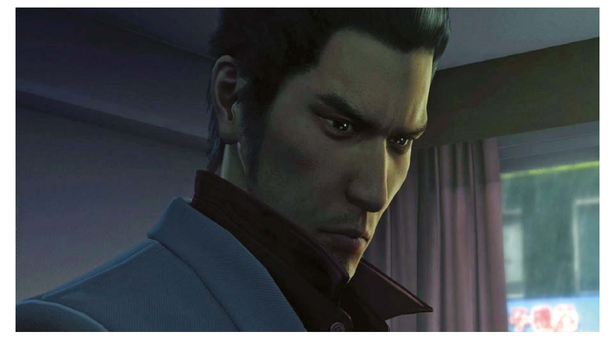
Plataforma: **PS4**

Jugadores: **1**

Online: **No**

Texto: **Inglés**

Voces: **Japonés**







89 TOTAL

Por su cuidada y dramática historia, fantástica recreación de las calles de Tokio y variado desarrollo, este nuevo Yakuza sigue siendo una aventura notable, que además supone una oportunidad de oro para introducirse en la veterana serie.

✔ Argumento, combate, ambientación...
✔ La cantidad de minijuegos incluidos.

✘ Como suele ser habitual, no llega ni siquiera subtitulado.

Yakuza Kiwami

LA MAFIA JAPONESA SE DA UNA NUEVA OPORTUNIDAD

Por curioso que resulte, lo cierto es que el clásico *Yakuza* no terminó de funcionar en PS2 en su momento. Quizá por llegar en los últimos coletazos de aquella generación, o por su marcado carácter japonés. Sea como fuere, el juego mereció mejor suerte, ya que fue, y continúa siendo, una gran aventura.

Por eso es motivo de alegría que SEGA se haya atrevido a realizar un remake del juego, adaptándolo a los tiempos que corren y utilizando lo aprendido en el anterior *Yakuza 0* para tirar de motor gráfico y aumentar las posibilidades del original. De hecho, tambien argumentalmente *Yakuza Kiwami* incluye media hora más de escenas, que ayudan a que su historia encaje con mayor precisión con la del propio *Yakuza 0*. Además hay otras novedades, estas ya en el plano jugable, como son carreras de coches teledirigidos, peleas de bichos o nuevos estilos de combate. Por no hablar de la constante presencia del inefable Goro Majima, que ha sido igualmente recuperado para la ocasión.

Visualmente, el título reproduce mejor que nunca la zona japonesa de Kamurocho (lo que viene a ser Kabukicho, el barrio rojo de Tokio) y la apariencia de los personajes. Hay que recordar que desde SEGA han hecho mucho hincapié en que *Yakuza Kiwami* no es una mera remasterización, sino que ha sido desarrollado desde cero.

Por lo demás, el título continúa siendo una propuesta adulta, con un guión excepcional y muchos momentos memorables. ¿Un pero? El hecho de que en esta ocasión, y si bien se han incluido por primera vez las voces originales japonesas, no llega traducido al castellano. Una pena, ya que el original sí lo estaba.



Compañía: **Activision**

Género: **Plataformas**

Plataforma: **PS4**

Jugadores: **1**

Online: **No**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**







85 TOTAL

Aunque no es Mario, ni Sonic, lo cierto es que Crash también tuvo su momento. Por eso nos alegramos de que Activision haya decidido hacer un homenaje a sus mejores aventuras con esta cuidada trilogía. ¡Qué recuerdos!

✔ Continúan siendo juegos muy entretenidos.
✔ El respeto y la fidelidad que muestra hacia los originales.

✘ Ya puestos, podía haber incuido Crash Team Racing.

Crash Bandicoot N.Sane Trilogy

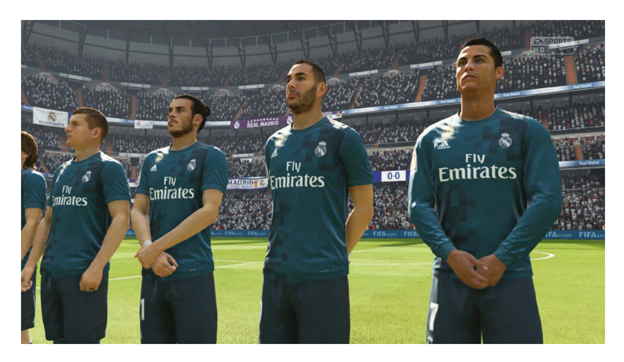
NOSTALGIA Y PLATAFORMAS

A pesar de que en realidad su propuesta no aportaba demasiado al género de las plataformas, lo cierto es que el desenfadado *Crash Bandicoot* supo hacerse un hueco en el mercado de los 32 bits. Tanto, que muchos hasta quisieron ver en el peludo personaje de Naughty Dog una mascota "no oficial" de la primera PlayStation.

Ahora, no obstante, han sido los chicos de Vicarious Visions quienes han realizado una fiel y respetuosa adaptación de las tres primeras entregas del marsupial. Es decir, las únicas que realmente alcanzaron el éxito y tuvieron una innegable calidad (aunque hay que reconocer que *Crash Team Racing* tampoco estaba nada mal y habría completado este pack a la perfección). En cualquier caso, *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy* supone una sucesión de recuerdos para todos aquellos que disfrutamos de estos títulos en su momento. Porque, insistimos, exceptuando el apartado visual, que ha sido remodelado y mejorado con respecto a los originales, todo lo demás se mantiene intacto, para bien y para mal. Es decir, la mayoría de niveles continúan resultando divertidos, y su mecánica es tan adictiva como solo las de los juegos de platafomas acostumbran a ser. Pero por el lado contrario, hay que reconocer que el control de Crash (sobre todo su salto) complica las cosas en más de una ocasión. ¡Hay que ver qué pronto se nos olvida lo duras que podían volverse las aventuras antes! Pero aún así, el hecho de contar con tres juegos completos en uno y el carisma del protagonista hacen de este *Crash Bandicoot* un título bastante recomendable. Bendita nostalgia.







FIFA 18

MEJORANDO PARTIDO A PARTIDO

Hace ya varios años que la saga *FIFA* se muestra intratable a la hora de liderar los simuladores de fútbol. Y lo cierto es que la edición de esta temporada tampoco rompe con esa costumbre. Lo nuevo de EA Sports continúa ofreciendo una interminable oferta de modos, ligas y equipos, tanto a nivel individual como online, además de presentar algunas mejoras.

Aunque la evolución con respecto a *FIFA 17* no es tan grande como en otras ocasiones, ahora los equipos contrarios tienen más personalidad (saben desarrollar mejor cada tipo de estrategia), y los pases y los regates se han visto sensiblemente mejorados. Es más, incluso los usuarios más veteranos van a tener que sudar para ganar los encuentros, sobre todo en los niveles más altos de dificultad. El juego también suma otras novedades que, si bien no es que resulten cruciales, aumentan sus posibilidades. Por ejemplo, a la hora de realizar sustituciones durante los partidos. Estas se pueden decidir de antemano, o incluso llevarlas a cabo pulsando solo un botón cuando el propio juego las sugiere. Una forma efectiva de ahorrar tiempo. Pero quizá en donde más se nota el esfuerzo realizado por EA este año sea en el modo historia del título. Es decir, en El Camino, protagonizado por el joven Alex Hunter. Después de que su debut el año pasado nos dejara un tanto fríos, en esta ocasión los desarrolladores han decidido mejorar la experiencia con muchas más acciones entre las que elegir, unas opciones de personalización mayores y la presencia de grandes estrellas internacionales. Si os gusta el fútbol, *FIFA 18* sigue siendo una apuesta segura, que os tendrá entretenidos mucho tiempo.

Compañía: **Electronic Arts**
Género: **Deportivo**
Plataformas: **PS4, Switch, Xbox One, PC**
Jugadores: **1-22**
Online: **Sí**
Texto: **Castellano**
Voces: **Castellano**



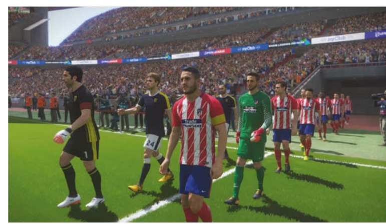
89 TOTAL

Sigue siendo el simulador deportivo más completo. Su gran cantidad de modos, opciones y licencias hacen de él un título capaz de atrapar a cualquier aficionado al fútbol. Los partidos cada día son más y más realistas.

✔ El modo El Camino resulta más interesante.
✔ Tardarás mucho en aburrirte de él.

✘ En líneas generales no supone un gran salto con respecto a FIFA 17.







PES 2018

EL SIMULADOR DE KONAMI CONTINÚA EN PRIMERA

Después de unas cuantas temporadas en tierra de nadie (la anterior generación no fue precisamente la suya), lo cierto es que Konami y su mítico "Pro" parecen continuar por el buen camino. La entrega de este año es bastante similar a la del anterior, sin que haya en ella grandes revoluciones jugables ni modos de juego sorprendentes. Pero eso no es del todo malo, puesto que ya el juego de 2017 estaba, esta vez sí, a un nivel muy digno.

PES 2018 sigue teniendo esas carencias que arrastra desde sus inicios y que a estas alturas ya se han convertido en parte de su ADN. Es decir, pocos equipos licenciados (en las dos competiciones españolas, por ejemplo, solo algunos equipos como el Barcelona, el Atlético de Madrid o el Valencia son reales), y una cantidad de modos inferior a la de su gran competidor, *FIFA*.

Pero por suerte al saltar al campo la cosa cambia. El juego resulta preciso, fluido, razonablemente realista y, sobre todo, divertido de jugar. Los jugadores responden de manera envidiable en todo momento. Y aunque este "Pro" es el más completo y cuidado hasta la fecha, su estilo de siempre continúa estando ahí, para suerte de todos sus seguidores. Igualmente, donde tampoco se le puede poner ninguna pega es en el aspecto de los jugadores. Estos resultan muy parecidos a los de carne y hueso, tanto en su forma de moverse sobre el terreno de juego como en sus rostros, que gozan de buena expresividad. Los comentarios, eso sí, todavía siguen teniendo mucho margen de mejora y resultan tan forzados y poco convincentes como viene siendo habitual año tras año.

Compañía: **Konami**
Género: **Deportivo**
Plataformas: **PS4, Switch, Xbox One, PC**
Jugadores: **1-22**
Online: **Sí**
Texto: **Castellano**
Voces: **Castellano**



86 TOTAL

Siguiendo la línea de PES 2017, Konami ha logrado crear otro buen juego de fútbol, que tiene en sus entretenidos encuentros y cómodo control sus principales virtudes. Sus fieles aficionados se lo pasarán en grande con él.

✔ Los partidos siguen estando muy conseguidos.
✔ El logrado aspecto de los jugadores.

✘ Se echan en falta más novedades y licencias.

XBOX ONE X

PODER Y RESPONSABILIDAD

PROJECT SCORPIO

PROJECT SCORPIO

CPU AMD de 8 núcleos a 2,3 Ghz

8GB de memoria flash

Windows sonic

GPU de 6 Teraflops

4K Ultra HD

Dolby Atmos

"La consola más potente del mundo", ese es el eslogan que acompaña y define a la última revisión de Xbox One, anteriormente conocida como Project Scorpio. Todo un monstruo que ya está entre nosotros para reducir la brecha entre los PC más potentes y los sistemas de sobremesa domésticos que reinan en los salones de nuestras casas.

Juan 'Xcast' García

En cada Xbox One X edición limitada Project Scorpio hay un número escrito en un lateral: 0105101317. No se trata de los números primos, ni la serie de Fibonacci. Tampoco tiene nada que ver con una isla perdida en el océano Pacífico. Ni siquiera es el cumpleaños de la hija de Phil Spencer. En realidad se trata de la seña inequívoca de que la nueva revisión de Xbox One no es una simple puesta al día de hardware, sino que supone un gran paso para Microsoft. La demostración de que están en esto de los videojuegos para quedarse, le pese a quien le pese, y vayan bien o regular las ventas. Es también una celebración para todos y cada uno de los fans de Xbox, ya que se trata de los años de lanzamiento de los productos de la marca. En 2001 nació Xbox, en 2005 llegó Xbox 360, en 2010 Kinect intentó abrirnos los ojos a un futuro interactivo, en 2013 aterrizó Xbox One y, finalmente, en 2017 ha visto la luz Xbox One X, "La consola más potente del mundo". Toda una apuesta y quizás, una jugada maestra.

Se trata de un movimiento arriesgado pero necesario, puesto que convierte a la consola más débil en cuanto a hardware en la más poderosa del mercado, haciendo que en la práctica totalidad de juegos multiplataforma actuales, la mejor versión sea la de los usuarios de la consola de Microsoft. Es decir, que se ha dado la vuelta a la tortilla, precisamente donde más daño se ha hecho a Xbox One desde que salió al mercado. Quizás por eso, precisamente, fue la razón por la que Phil Spencer y compañía decidieron ponerse manos a la obra con el monstruo llamado Project Scorpio. Algo tenía que cambiar para hacer todo lo posible por recuperar el terreno perdido con PlayStation 4.

El anuncio

Los primero pasos de Xbox One X se dieron bajo otro nombre, Project Scorpio, durante la conferencia de Microsoft en el E3 2016. Fue el lunes 13 de junio cuando por fin se confirmaron los rumores que decían que Microsoft estaba trabajando en una versión mejorada de su consola. Una que iba a poner a Xbox One a la altura de PS4 Pro. Sin embargo, incluso los rumores más optimistas se equivocaban. Project Scorpio iba a ser una bestia parda. Fue en aquella tarde (en España) cuando muchos de nosotros oímos por primera vez la palabra teraflops, un término que alude a la potencia de procesado de un sistema, y que desde aquella tarde de junio nos ha acompañado. Project Scorpio iba a ser capaz de procesar 6 teraflops de información por segundo. No sabíamos si era mucho, o muchísimo, pero ya empezamos a frotarnos las manos con lo que se nos venía encima. Pocas horas después pudimos comprobar que PS4 Pro manejaba 4.2 teraflops por segundo.

HDR10

Blu-ray UHD 4K

4K DVR

40% más rápida

Memoria gráfica GDDR5 de 12 GB a 326 GB/s

El hype crecía aún más en nuestro interior. Poco más se sabía, salvo que la consola mantendría la compatibilidad con Xbox One y Xbox One S. Ahí muchos entendieron que se trataba de una nueva generación, con nuevos juegos propios, y retrocompatibilidad de algún tipo. Evidentemente se equivocaban. El mensaje y la intención de Microsoft era otra, ofrecer una misma versión de la consola, pero en formato premium, para aquellos que quieren extraer todo el potencial de los juegos de Xbox One. Por supuesto, fue entonces cuando comenzaron los rumores sobre sus especificaciones técnicas reales.

Un poco de luz en la oscuridad

Las respuestas se hicieron esperar, ya que no fue hasta abril cuando Project Scorpio mostró por fin sus tripas, responsables al fin y al cabo del portento tecnológico ante el que nos íbamos a encontrar. Fue Eurogamer quien se llevó el gato al agua de la exclusiva: 8 núcleos X86 a medida a 2.3 GHz, 12GB GDDR5 de RAM, una GPU diseñada a medida con arquitectura GCN 4.0 y un ancho de banda de 326GB/s para que los famosos cuellos de botella a la hora de procesar los datos desaparezcan. En resumidas cuentas, una máquina superior a cualquier cosa en el mercado. Fue a partir de entonces cuando comenzaron las comparaciones con los PC (porque no era necesario ya compararla con ninguna otra consola en el mercado, Project Scorpio iba a ser superior). Aún con estas, las incógnitas seguían planeando sobre la máquina de Microsoft. Se desconocía precio, tampoco se había visto su carcasa y, por supuesto, tampoco sabíamos detalles sobre su lanzamiento. Aún era pronto para sacar conclusiones.

Comienza la función

Finalmente fue casi un año después de su anuncio original cuando se "cantaron" los detalles definitivos del ambicioso proyecto de Microsoft. En la conferencia de la compañía en el E3 2017, celebrada el domingo 11 de junio, Project Scorpio pasaba a llamarse Xbox One X, desvelaba su precio, 500€, y se mostraba por primera vez al público. Por supuesto también se enseñaron los primeros juegos corriendo en la máquina, tanto desarrollados por la propia Microsoft, como por compañías externas. También se fijó fecha de lanzamiento: el 7 de noviembre de 2017. Las cartas estabas sobre la mesa, solo faltaba saber si se trataba de una jugada ganadora o si Microsoft iba de farol.

Por desgracia, en la feria angelina no fue posible dilucidar si se trataba de una apuesta segura, ya que Microsoft Game Studios pecó de conservadurismo y presentó

Edición Scorpio





Un pequeño regalo para los fans acérrimos de la marca es esta versión especial y limitada de Xbox One X, que solo tendrán aquellos que reservaron la consola con antelación (o pagaron una cantidad más que respetable de dinero en la reventa). Se trata de la misma consola, pero decorada con motivos especiales que la hacen única. Por un lado, está el color del sistema, negro mate que escala del gris al negro de lado a lado. Además tiene un número, 0105101317 en un lateral que hace referencia a las fechas clave de la historia de Xbox. Además venía en una caja que rememoraba la primera Xbox, su mando también era mate e incluía la peana para poner la consola vertical, sin variar el precio de lanzamiento de Xbox One X.

El mundo de los televisores 4K

La potencia de procesado de Xbox One X permite que haya una gran cantidad de juegos que utilicen una resolución nativa de ultra alta definición (4K para los amigos). No son todos los juegos, pero sí que se está trabajando para que haya un gran número de lanzamientos que lleguen a esos 3840x2160. Además, como ocurre con PS4 Pro, los que no lleguen también se tratarán para que lo parezca. A esto hay que añadir el soporte de la tecnología HDR y que Xbox One X es capaz de leer Blu-Rays UHD. Por eso, no necesitáis una tele 4K para disfrutar de la consola, pero sí que es recomendable. Nuestras favoritas, por calidad precio son: Samsung KS7000/MU7000, LG OLED C7 y Philips PUS6000.



Top 6 Juegos exclusivos:

Los juegos que más papeletas tienen para exprimir a tope Xbox One X son aquellos que la propia Microsoft ha amparado, es decir, los producidos por Microsoft Game Studios. Estos son los que tienes que probar en la nueva consola de la compañía de Seattle.



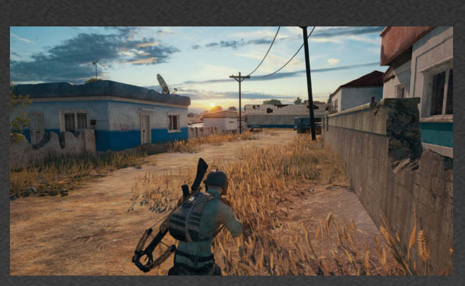
FORZA MOTORSPORT 7

El juego más potente desde el punto de vista visual en Xbox One X. *Forza Motorsport 7* es bonito en una One normal, pero en la máquina mejorada tiene resolución 4K nativa, HDR y, además, mantiene las 60 imágenes por segundo sin despeinarse, pase lo que pase en pantalla.



GEARS OF WAR 4

Si tienes un televisor 4K, el juego de The Coalition subirá el nivel de sus gráficos para deleitarte con una definición sorprendente. Sin embargo, si prefieres la fluidez, se puede elegir 1080p con supersampling, y 60 imágenes por segundo en la campaña y el modo horda. El multijugador siempre a 4k y 60.



PUBG

Es la sensación del mundo del PC y llega en exclusiva a Xbox One, con la sana intención de convertirse también en todo un fenómeno en el mundo de las consolas. En este caso la diferencia entre One y One X estará en la tasa de imágenes, de 30 y 60 fps respectivamente. Una diferencia sustancial.



HALO 5: GUARDIANS

Uno de los grandes exclusivos de Xbox One, que sacrificaba parte de su aspecto visual por mostrar una campaña que corría a 60 imágenes por segundo. Ahora en Xbox One X se solucionan algunos de esos problemas y se corona con resolución 4K nativa, para un acabado visual simplemente impresionante.



QUANTUM BREAK

El exclusivo de Remedy Entertainment también mejora en Xbox One X. Lo hace con una resolución mejorada de 1440p y supersampling, o lo que es lo mismo, 4 veces más píxeles en pantalla que en su versión para Xbox One. Eso sí, su parche 4K pesa casi 95GB, por lo que vaciad vuestro disco duro...



RECORE DEFINITIVE ED.

Quizás haya exclusivos mejores en Xbox One que este juego de Armature y Concept, pero creemos firmemente que en la revisión "Definitive Edition" mejora mucho. Más aún si tienes One X, ya que *ReCore* sube aquí su resolución a 1440p, además de aprovechar la capacidad HDR de la consola.

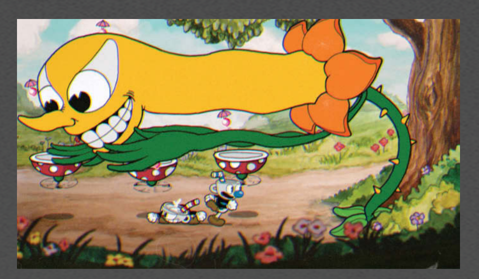
Y ADEMÁS...



SUPER LUCKY'S TALE



HALO WARS 2



CUPHEAD

La lista de juegos exclusivos que aprovechan las virtudes de la nueva versión de Xbox One es extensa, y se hará aún más larga con el paso de las semanas y los meses, con montones de juegos ya añejos que subirán su resolución, su detalles o ambos. Nos hemos quedado con estos tres que veis sobre estas líneas (y hemos metido *Cuphead* porque aunque no mejora en One X, sigue siendo realmente extraordinario), pero podrían entrar en este apartado cualquiera de los first party de Microsoft.

una alineación de lanzamientos para la temporada final del año un tanto escasa. La cosa, además, se puso peor, con diversos retrasos, que dejaron casi solo a *Forza Motorsport 7* como único caballo de batalla de "juegos por los que merece la pena dar el salto a Xbox One X". Quizás por esto, se intentó tirar del filón de juegos externos de bandera como *Assassin's Creed Origins* y *La Tierra Media: Sombras de Guerra*. Al fin y al cabo, Sony había hecho un movimiento parecido en los peores momentos en cuanto a juegos first party se refería, y la jugada no les salió del todo mal. Por desgracia en esta ocasión el movimiento no fue redondo, ahora ya con el tiempo como testigo, ya que aún hoy a Xbox One X le falta esa "killer app" que nos haga pensar en dar el salto a la nueva consola de Microsoft, o sustituir PlayStation 4 en pos de los verdes pastos de Xbox.

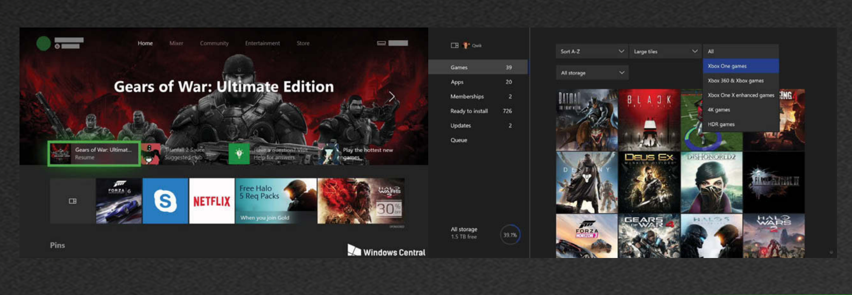
Lo peor es que, por el momento, ese frente sigue abierto, ya que en el futuro cercano se atisban *Crackdown 3*, *Sea of Thieves* y *State of Decay 2* únicamente. Tres juegos prometedores, pero ninguno de ellos es un vendeconsolas, ni tampoco un título exigente que demuestre algo que solo es posible en los PC de alta gama, o en Xbox One X. Además, nos referimos a ordenadores de alta gama porque desde que se confirmó el precio las comparaciones con los ordenadores fueron completas. La conclusión unánime es que es imposible encontrar actualmente un PC tan potente como Xbox One X al precio de la nueva consola de Microsoft. Y eso sin contar la optimización que permite siempre un sistema cerrado como es el caso de las videoconsolas. Es decir, que aunque la barrera de los 500€ puede parecer elevada (es superior en 100€ a lo que cuesta PS4 Pro), sale incluso barata respecto a la calidad de sus componentes y el rendimiento que ofrece.

Un lanzamiento estelar

Y así llegamos al momento de la verdad, al esperado 7 de noviembre, en el que una parte de los que reservaron la consola se llevaron su edición limitada Project Scorpio a casa. La consola se agotó durante los primeros días a la venta, y superó las ventas conseguidas por PS4 Pro en su primera semana de vida. No se han desvelado cifras de ventas españolas, pero sí que se sabe, por ejemplo, que en los primeros días vendió 80.000 unidades solo en Reino Unido. En general, la demanda de Xbox One X es superior a lo esperado por Microsoft, y ha elevado las ventas de consolas de la compañía. Sin embargo, esta revisión de Xbox One parece estar más orientada a quien ya era fiel seguidor de la marca, puesto que un 88% de los compradores de Xbox

Interfaz ¿exclusiva?

El Dashboard de Xbox One X es casi el mismo que el del resto de versiones de Xbox One. Hay ligeras diferencias aquí y allá, pero en cuanto a funcionamiento y posibilidades todos los jugadores con Xbox One están en igualdad de condiciones. Por ejemplo, en One X podemos capturar y grabar vídeos a mayor calidad, y en One normal podemos pre-descargar contenidos HD para luego transferir directamente todo a nuestra flamante One X. Cambios sutiles para una interfaz que ha ido mejorando con el tiempo, como el buen vino.



Más de 130 juegos mejorados

Por el momento son los juegos de compañías externas los que prometen demostrarnos que Xbox One X es la consola, y la más necesaria. Los distintos estudios de desarrollo de todo el mundo se han mostrado entusiasmados con la posibilidad de mejorar sus últimos lanzamientos para Xbox One X, y es habitual que se anuncien más y más títulos, recientes y añejos, que mejoran gracias al hardware de la nueva máquina de Microsoft. Cada caso es diferente, habiendo juegos que se limitan a mejorar la tasa de imágenes, la resolución o los detalles... O todo a la vez. Por eso, lo mejor es comprobar en qué mejora cada lanzamiento respecto a la versión "normal". Podéis hacerlo a través de Xbox.com, con las imágenes que acompañan a las cajas de los juegos o a través del siguiente cuadro.

NUEVAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **ARK: Survival Evolved:** HDR, 1080P, 60FPS
- **Assassin's Creed Origins:** HDR, 4K, mayor detalle
- **Call of Duty WWII:** HDR, 4K, 60 FPS
- **Final Fantasy XV:** HDR, 4K, mejor contraste
- **Forza Horizon 3:** HDR, 4K, 30FPS
- **Halo 5 Guardians:** 4K, 60FPS, mejor estabilidad
- **Gears of War 4:** HDR, 4K, 60FPS, texturas
- **Rise of the Tomb Raider:** HDR, 4K, 60FPS, Dolby Atmos
- **The Evil Within 2:** HDR, 4K, framerate estable
- **Titanfall 2:** HDR, 4K, 60FPS, mayor detalle
- **WET - Vermintide:** 4K, 60FPS,texturas detalladas
- **Wolfenstein II TNC:** HDR, 4K, resolución dinámica
- **Crackdown 3:** HDR, 4K, rehecho para X
- **Destiny 2:** HDR, 4K, 30FPS, + definición
- **DRAGON BALL FighterZ:** 1080P, fluido y estable
- **F1 2017:** HDR, 4K, mejora gráfica
- **Fallout 4** HDR, 4K, resolución dinámica
- **TESV Skyrim:** HDR, 4K, resolución dinámica
- **Far Cry 5:** HDR, 4K, estabilidad de fps
- **EA Sports FIFA 18:** HDR, 4K, mayor estabilidad
- **Injustice 2:** HDR, 1080P, mejor motion blur
- **L.A. Noire:** HDR, 4K, mejora visual
- **EA Sports Madden NFL 18:** HDR, 4K, mayor estabilidad
- **Minecraft:** HDR, 4K, mejora visual
- **Monster Hunter World:** HDR, 1080P, potencia visual
- **NBA 2K18:** HDR, 4K, mayor estabilidad
- **Okami HD:** 4k, 60FPS, mejora visual
- **PUBG:** HDR, 1080P, 30FPS
- **RESIDENT EVIL 7:** HDR, 1080P, mejora visual
- **Rush A Disney Pixar Adv.:** HDR, 4K, 60FPS
- **Sea of Thieves:** HDR, 4K, mayor nitidez
- **Star Wars Battlefront II:** HDR, 1080P, mejora visual
- **The Witcher 3 Wild Hunt:** HDR, 1080P, mayor fluidez
- **EA Sports UFC 3:** HDR, 1080P, mayor estabilidad
- **We Happy Few:** HDR, 4K, 60FPS
- **Zoo Tycoon UAC:** HDR, 4K, 60FPS
- **WWE 2K18:** HDR, 1080P, mayor fluidez
- **Unruly Heroes:** HDR, 4K, 60FPS
- **The Surge:** HDR, 1080P, mejora visual
- **SMITE:** 1080P, mayor fluidez
- **RiME** HDR, 1080P, mejora visual
- **Metal Gear Survive:** HDR, 1080P, estabilidad

Top 6 Juegos third parties:

No solo de exclusivos vive el jugón, y por ello Microsoft se ha esforzado en convencer a compañías externas para que trabajen en aprovechar las grandes posibilidades de Xbox One X con sus últimos lanzamientos, e incluso con juegos ya lanzados.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Nos hemos llevado una grata sorpresa con esta aventura de Ubisoft, que ha aprovechado el parón de un año en la serie para ofrecer el que posiblemente sea el mejor *Assassin's Creed* hasta la fecha. En Xbox One X mejora la resolución respecto a cualquier versión de sobremesa, llegando a 1800p.



SOMBRAS DE GUERRA

Uno de los buques insignia de Xbox One X en sus primeras semanas a la venta, y toda una demostración de lo que es capaz la máquina. Tiene dos modos, uno se centra en mejorar la resolución y otro el detalle, aunque en ambos casos se mejoran las dos parcelas. De nuevo, la mejor versión consolera del juego.



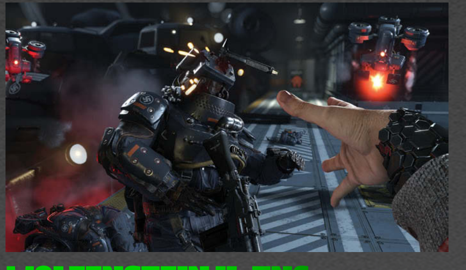
RISE OF THE TOMB RAIDER

La última aventura (hasta ahora) de Lara Croft ya lleva tiempo viviendo en Xbox One, pero con One X luce mejor que nunca. Ofrece tres modos de imagen: resolución, detalles o fluidez, amén de incluir otras mejoras que hacen que este juego se vea mejor que nunca.



THE WITCHER III

El juego de CD Projekt RED también aprovecha la potencia de Xbox One X de distintas maneras. Permite subir la resolución hasta 4K, pero también mejora texturas y efectos visuales, por lo que incluso en una tele sin UHD podrás disfrutar de las mejoras para esta máquina.



WOLFENSTEIN II: TNC

Uno de los mejores juegos de acción en primera persona para un jugador de los últimos años, y otro de los lanzamientos que aprovechan la potencia extra de Xbox One X. En el sistema de Microsoft se mejora el rendimiento, las texturas y la resolución respecto a cualquier otra versión consolera.



DESTINY 2

El shooter en mundo compartido de Bungie funciona a una resolución de 4K nativa en Xbox One X, aunque su tasa de imágenes por segundo sigue siendo de 30, a diferencia de lo visto en PC. Aún con esas, la mejor versión en consolas de sobremesa, una vez más.

Y ADEMÁS...



FIFA 18



CALL OF DUTY WWII



FINAL FANTASY XV

La lista de juegos que aprovechan las posibilidades extra de Xbox One X no hace más que crecer, y cada vez son más frecuentes las confirmaciones de próximos lanzamientos que tendrán mayor resolución, detalle o fluidez en la última consola de Microsoft. Aquí tenéis tres ejemplos interesantes. En *FIFA 18* no solo tendremos resolución 4K, sino que pronto funcionará a 60 imágenes por segundo. En *CoD WWII* hay un salto espectacular respecto a la versión de Xbox One en cuanto a resolución y detalles. Finalmente, *Final Fantasy XV* luce mejor que nunca y mejor que en ninguna otra plataforma hasta la fecha.

One X ya eran usuarios de Xbox One. Por supuesto, eso deja una gran cantidad de consolas disponibles de segunda mano y en manos de potenciales nuevos jugadores que salten a Xbox One con consolas reutilizadas. Es difícil cifrar así el crecimiento real de usuarios de Xbox One con la salida de Xbox One X, pero sí que se puede calificar al lanzamiento de esta nueva máquina como un movimiento brillante para Microsoft. ¿Será suficiente como para que Xbox One recorte parte de la gran ventaja que tiene PS4 en ventas actualmente? Según las últimas cifras, hay algo más de 33 millones de Xbox One en el mercado, y cerca de 70 millones de PS4 en todo el mundo, siendo la diferencia mucho más acusada en Asia y Europa que en Estados Unidos.

Nuestro veredicto

Llevamos aproximadamente un mes y medio con la consola en nuestro poder y, por tanto, hemos tenido ya tiempo para exprimir parte del potencial que este hardware privilegiado esconde. Lo primero que nos ha sorprendido es la solidez de su acabado y lo sobrio y elegante de su diseño. También que la consola es mucho más pesada de lo que podría esperarse, pero también muchísimo más silenciosa que cualquier Xbox One anterior, o que otras consolas de sobremesa del mercado. En cuanto a su funcionamiento, el dashboard de Xbox One X es exactamente el mismo que el del resto de Xbox One, con ligeros cambios y modificaciones aquí y allá, como la posibilidad de capturar vídeos a una resolución de 4K. Y ya que hablamos de 4K no podemos dejar de alabar su reproductor Blu-ray UHD, que nos permite ver películas con la máxima calidad posible (y sí, Xbox One X también "streamea" a 4K).

En cuanto a juegos, el rendimiento del sistema es simplemente extraordinario, no solo por permitirnos disfrutar de nuestros juegos mejor que nunca (y mejor que en cualquier otro sistema), sino porque incluso los que no tienen una TV con 4K y HDR pueden disfrutar de sus parabienes, al trabajar Xbox One X en una resolución superior y reescalar a 1080p. Esto hace que la nitidez gráfica sea aún mayor... Al fin y al cabo para eso nos compramos Xbox One X, ¿no? para ver nuestros juegos aún más increíbles. Aún le queda camino por recorrer al sistema, ya que se necesitan videojuegos exclusivos, pero también nos gustaría saber de parte de Microsoft cuáles son sus planes a medio y largo plazo. ¿Habrá VR? ¿Qué pasa con Hololens? ¿Habrá próxima generación de Xbox? Muchas preguntas aún en el aire, pero hasta que tengamos respuesta, nos queda el consuelo de tener una consola increíble.

Reproductor Blu-ray 4K + Streaming

Xbox One X es la única consola con reproductor Blu-ray UHD incorporado, por lo que no necesitaréis cacharros extra para ver películas a 4K. En el lanzamiento de la consola la reproducción de estos discos tenía fallos con los colores, pero no pasaron más que unos pocos días antes de que Microsoft lo solucionara. Ahora funciona a la perfección. Además, tal y como ocurre con otros sistemas (incluido Xbox One S), reproduce contenidos en streaming a una resolución de 4K, para que veas Netflix, Amazon Prime Vídeo o lo que quieras, con la máxima calidad posible.







Xbox One X frente a PS4 Pro

PS4 Pro llegó hace ya más de un año, tomando la base de PS4, pero mejorando buena parte de sus características, para poder mostrar juegos a una resolución aún mayor. Sin embargo, Xbox One X le supera en prácticamente todo. La nueva máquina de Microsoft tiene un procesador más rápido, más memoria RAM, mayor ancho de banda... El resultado son 6 Teraflops (operaciones en coma flotante por segundo) en Xbox One X, ante 4.2 Teraflops en PS4 Pro. Si quieres la consola que muestre los juegos más bonitos, Xbox One X es la más avanzada técnicamente, pero también cuesta 100€ más.

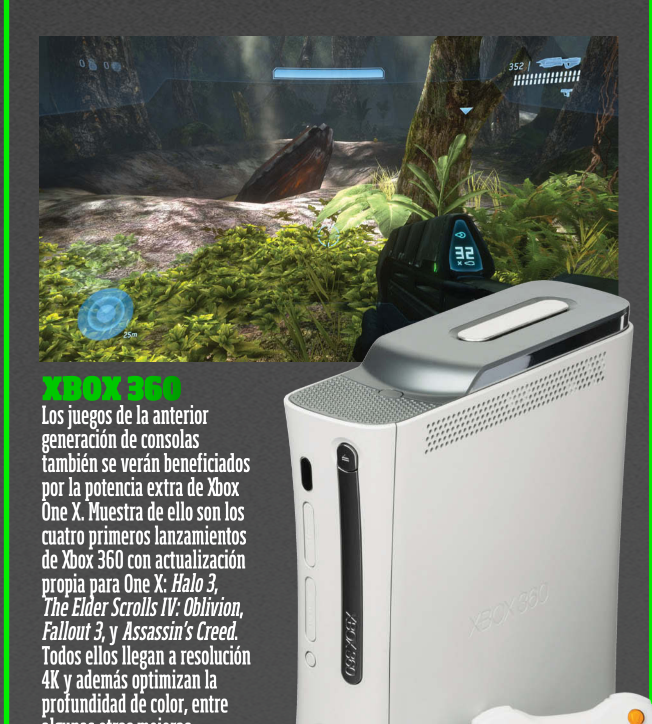


Retrocompatibilidad

XBOX

Casi a la vez que Xbox One X llegó la retrocompatibilidad con la primera Xbox. No se trata de todos los lanzamientos, ya que de momento solo hay 13 juegos de Xbox jugables en Xbox One, pero sí que es cierto que en One X muestran su mejor cara. El mejor ejemplo lo vemos en títulos como *Ninja Gaiden Black* o *Black*, con resolución a 4K, menores tiempos de carga y una fluidez a prueba de bombas, que los hacen parecer casi actuales. El camino a seguir en este tema para Microsoft.





XBOX 360

Los juegos de la anterior generación de consolas también se verán beneficiados por la potencia extra de Xbox One X. Muestra de ello son los cuatro primeros lanzamientos de Xbox 360 con actualización propia para One X: *Halo 3*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Fallout 3*, y *Assassin's Creed*. Todos ellos llegan a resolución 4K y además optimizan la profundidad de color, entre algunas otras mejoras. Pronto llegará a más retro-lanzamientos de Xbox 360.



Opinión

Microsoft hace un regalo a sus usuarios más acérrimos... Ahora tiene que convencer al resto de jugadores de que quieren One X...

Desde el primer día de la presente generación de consolas se ha dado por entendido que la versión Xbox era la inferior en la mayor parte de casos. Ahora Microsoft ha querido dar la vuelta a la tortilla, y permitir a sus sufridos jugadores sacar pecho con el potencial virtuosismo gráfico de su sistema. A partir de ahora, lo normal será que en Xbox se vean los juegos mejor, aunque a Microsoft aún le queda cierto camino que recorrer para acabar de convencernos por completo con la revisión de sus sistemas de actual generación: ¡Queremos grandes exclusivos, y los queremos YA! Tal es el "problema" que One X ha llegado sin esa "Killer App" que cada jugón necesita tener.

[+] "LA CONSOLA MÁS POTENTE" UNA REALIDAD COMO LA COPA DE UN PINO.
CPU de 2.3GHz 8-core AMD custom "Jaguar", GPU AMD con 6 Teraflops, 12GB GDDR5 de RAM, 325Gb/s de ancho de banda... Todo para conseguir alcanzar una simple cifra: 2160p, o lo que es lo mismo 4K. Quizás no lo consiga en todos los juegos, pero como mucho, se queda cerca.

[+] UNA VERSATILIDAD QUE LA CONVIERTE EN LA REINA INDISCUTIBLE DEL SALÓN.
Xbox One nació con la idea de convertirse en el centro de entretenimiento de nuestro salón. Por el camino se perdió con aplicaciones y posibilidades inútiles. Ahora Xbox One X corrige el camino y se centra en lo importante: streaming a 4K, Blu-Ray UHD, captura de vídeo a 4K, sonido Dolby Atmos... Ahora sí que se convierte en el centro de nuestro salón, sin necesidad de Kinect, de acoplar ventanas u otras virguerías innecesarias.

[+] ¿LA CONSOLA MÁS BONITA DE TODOS LOS TIEMPOS?
Aquí me voy a permitir una pequeña licencia, ya que esto es una cuestión meramente personal. Xbox One X es bonita, compacta y muy bien acabada. Más pequeña que One S (y que cualquier PS4), pero más pesada, por llevar la fuente de alimentación dentro de la carcasa -alabado sea el señor-. Además hace menos ruido y refrigera mucho mejor que sus predecesoras. ¡TODO BIEN!

[–] Disculpe, ¿Dónde están mis exclusivos, señor Microsoft?
El lanzamiento de One X llegó con un único lanzamiento first party: *Super Lucky's Tale*, del montón. Un mes antes llegó *Forza Motorsport 7*, y antes incluso *Cuphead*. Estos dos son grandes exclusivos, pero los coches ya no venden tanto, y *Cuphead* no aprovecha Xbox One X. El futuro no es mucho más brillante, ya que solo *State of Decay 2*, *Sea of Thieves* y *Crackdown 3* nos esperan. Y no son exclusivos de primera línea. ¿A qué espera MS para enseñarnos "ese" juego que "obligue" a comprarse la consola?

[–] LA CONSOLA MÁS CARA DEL MERCADO
500€ es un precio elevado para casi cualquier cosa. Una cantidad fuera del alcance de muchos, y la razón que hace dudar a la gente entre PS4 Pro y Xbox One X. ¿Esos 100€ de diferencia se reflejan en la calidad del producto? La respuesta es sí, pero como faltan juegos exclusivos que lo demuestren...



[!]

Todo parece indicar que el título conservará la calidad de su antecesor: personajes memorables, escenarios asombrosos y mucha acción. Igualito que las mejores películas clásicas de vaqueros.

Red Dead Redemption II

ROCKSTAR PREPARA SU VUELTA AL SALVAJE OESTE

Dicen que lo bueno siempre se hace esperar. Aunque en el caso del mundo del videojuego no acostumbra a ser del todo cierto. Los retrasos y los largos desarrollos suelen tener la mala costumbre de no vaticinar grandes alegrías para los usuarios. Por suerte, existen las excepciones. Y muchos apostaríamos un puñado de dólares porque el nuevo *Red Dead Redemption 2* será precisamente una de ellas.

Desde que el esperado regreso del genial y recordado western de Rockstar fuera anunciado hace un año, su retraso y lo poco que sus creadores han mostrado hasta ahora del título solo ha servido para aumentar aún más el interés por esta secuela, sin duda uno de los títulos más deseados para 2018. Pero la gran pregunta que muchos nos hacemos es: ¿qué podemos esperar realmente de *Red Dead Redemption 2*?

A juzgar por lo visto en los adelantos desvelados hasta el momento, se pueden llegar a algunas conclusiones. La primera, que el protagonista del título será Arthur Morgan, un forajido que tomará el relevo del recordado John Marston. Además, también está confirmado que el personaje formará parte de la banda de Dutch Van der Linde, un viejo conocido de quienes jugaran la primera entrega, y que tenía un papel muy importante en su trama. Esto, a su vez, desvela otros detalles sinificativos del futuro lanzamiento, como que será a la fuerza una precuela argumental (todo apunta a que los acontecimientos se desarrollarán unos cuantos años antes de *Red Dead Redemption*), o que resulta bastante probable que otros personajes de la primera parte aparezcan aquí de nuevo. Aunque por el momento es difícil saber cuáles ni con qué roles o relevancia. Lo que sí es seguro es que el juego contará con unos escenarios impresionantes.

[ENRIQUE LUQUE DE GREGORIO]

Compañía: **Rockstar Games**

Desarrollador: **Rockstar Games**

Género: **Acción**

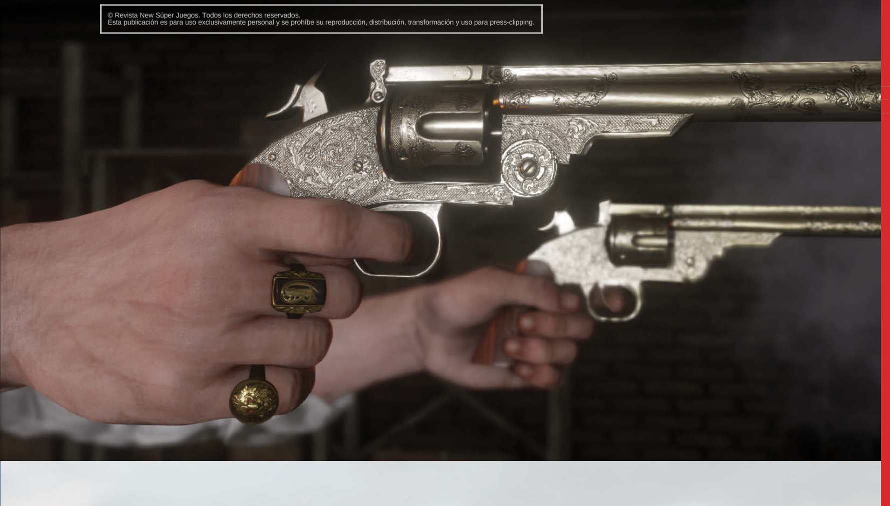
Plataformas: **PS4, Xbox One**

Origen: **Estados Unidos**

Lanzamiento: **2018**

Estos prometen ser aún más variados e inolvidables que los del primer título, que ya suponían un aliciente por sí mismos. Todos los típicos enclaves propios de las películas de vaqueros estarán en *Red Dead Redemption 2*: praderas, bosques, desiertos, pantanos, ríos y hasta lugares nevados. Lo cual nos permite hacernos una idea del tamaño que podrá tener el mapa del juego. Dentro del mismo tampoco faltarán diferentes tipos de animales salvajes o caballos que, además de ser uno de los complementos más importantes a lo largo del juego, volverán a poder domarse con ayuda del lazo. Y es que, por lo enseñado hasta el momento, Rockstar parece haber decidido conservar muchos de los aciertos que convirtieron a *Red Dead Redemption* en un clásico instantáneo y un juego de culto.

Por supuesto, el Salvaje Oeste continuará siendo un lugar inhóspito y lleno de peligros, por lo que la acción







[↑] El desarrollo de Red Dead Redemption 2 trasladará a los jugadores a una tierra de forajidos y pistoleros. La ambientación promete ser impresionante.

[←] La variedad de misiones y la sucesión de momentos memorables fueron dos de los grandes aciertos del primer Red Dead Redemption. Mucho nos sorprendería que los creadores de la saga no mantuvieran la misma línea esta vez. El Salvaje Oeste da para mucho.



Confiamos en que el éxito millonario de GTA Online no distraiga a la gente de Rockstar a la hora de ofrecer un nivel narrativo y un desarrollo de la campaña principal a la altura de esta exitosa saga.

estará más que garantizada a lo largo de la aventura. No faltarán los asaltos a trenes, los tiroteos ni lo robos de bancos. Ni tampoco los duelos con armas de fuego, los asesinatos con cuchillo, las peleas a puñetazo limpio o la posibilidad de cazar con la ayuda de un arco. Y si a todo eso se le suma un potente apartado gráfico, que resaltará el carisma de los personajes, los momentos de tensión y los épicos paisajes, no cabe duda de que la aventura promete. Así que, mucho se tendrían que torcer las cosas para que Rockstar no dé en la diana de nuevo y firme un título de esos que marcan un antes y un después en la industria. Nosotros, desde luego, estamos convencidos de que el próximo año todos volveremos a sentirnos como auténticos cowboys.





[!]

¡Kratos tiene un hijo, Atreus! aunque no sabemos quién es la madre. En el pasado, el espartano no fue precisamente el padre del año, pero en esta ocasión está dispuesto a enseñar a su hijo a sobrevivir en el hostil norte.

God of War

KRATOS EMPRENDE NUEVA VIDA EN EL NORTE, DONDE LA ACABA LIANDO PARDA

Después de haber liquidado a más de medio monte Olimpo, Kratos emprendió rumbo al norte a comenzar una vida nueva pero, por razones que aún no sabemos, el semidiós debe empuñar otra vez las armas. Kratos vuelve y lo hace con bastantes cambios respecto a como lo dejamos en PS3. La primera vez que vimos el juego en acción en un vídeo ya nos sorprendió que la cámara estuviera situada más cerca que en juegos anteriores –a la espalda de un Kratos más maduro–, y que el combate fuera más contundente que rápido.

Pero lo más sorprendente fue ver que no estaba solo; un niño le acompañaba. Se trata de su hijo Atreus, gracias al cual vemos a un Kratos más humano que intenta cuidar al niño al tiempo que lo guía con paciencia y le enseña a desenvolverse en las tierras nórdicas. El héroe espartano ya no se guía sólo por la ira, parece que el paso del tiempo le ha asentado y veremos un protagonista más rico en emociones.

Esto no quiere decir, ni mucho menos, que Kratos no vaya a estar todo el rato repartiendo leña, y para ello va armado con un hacha muy especial, la Leviathan, al parecer forjada por los hermanos Sindri y Brock Huldra, los mismos que fabricaron Mjolnir, el martillo de Thor. Al igual que con este último, Kratos puede lanzar a Leviathan para atacar al enemigo y después el arma volverá a su mano cuando la reclame. En el combate cuerpo a cuerpo Leviathan es rotunda, pero además tiene un ataque que puede dañar a los enemigos a distancia, lo que la convierte en un arma potente y versátil. En algunos casos, el espartano llevará también un escudo que le servirá tanto para defenderse como para atacar.

La historia es lineal, aunque los escenarios serán grandes y se podrán explorar. No será necesario hacerlo, pero el director creativo del juego, Cory Barlog, ha afirmado en alguna ocasión que hacerlo permitirá descubrir zonas interesantes. En los vídeos también hemos visto que acciones como cazar irán subiendo las habilidades de Atreus.

Si en la primera trilogía la mitología griega era la protagonista, ahora Kratos deja la soleada tierra mediterránea para ir al gélido norte, donde podremos conocer en profundidad la mitología nórdica anterior a los vikingos. En el mundo de *God of War* los dioses son reales, y unos son amigos y otros son enemigos. Se ha confirmado que en este caso también aparecerán, por lo que podemos suponer que Thor, Odin y Freja estarán presentes de alguna manera, ya sea como amigos o como enemigos. Entre los rivales pertenecientes a la mitología nórdica que hemos visto ya están el trol de fuego (una criatura de gran tamaño que lleva una columna de madera con la que intentará aplastarnos y que es capaz de convertir sus extremidades en lava

[TREMEDAL]

Compañía: **Sony**

Desarrollador: **Santa Monica Studio**

Género: **Aventura**

Plataforma: **PS4**

Origen: **Estados Unidos**

Lanzamiento: **Principios 2018**



[↑] Los hermanos Huldra, Sindri (en la imagen) y Brock, son enanos forjadores.

[↓] Kratos es el padre y mentor de Atreus.No parece que sea fácil ser hijo de un semidiós.



///Kratos lanza a Leviathan para atacar al enemigo y después el arma volverá a su mano cuando la reclame///

[?]

¿Es un reinicio? No de la serie, pero Kratos sí intenta volver a empezar. Su primera experiencia familiar terminó mal, muy mal, y ahora tiene con Atreus la oportunidad de redimirse al tiempo que recupera su humanidad.

[↑] La mitología nórdica es menos conocida que la griega, pero en breve nos pondremos al día en nombres llenos de consonantes y vocales con diéresis.

[←] Los escenarios serán grandes y quienes lo exploren verán recompensada su curiosidad, ha prometido el estudio.

[↓] En los vídeos hemos visto que habrá momentos en los que controlaremos a Atreus, aunque Sony Santa Monica aún no ha dado más detalles.

y derretir el suelo que está bajo sus pies e incluso de lanzárnosla), el Draugr (los zombis nórdicos), un dragón, lobos de ojos brillantes y ogros (las bestias de la imagen que abre estas páginas). También se ha visto en un vídeo a Jörmungandr, la gigantesca serpiente de Midgar que aparece cuando Kratos lanza al agua a Leviathan y que parece ser amistosa.

Sony Santa Monica ha decidido romper del todo con la historia anterior del semidiós espartano, separarle de la espiral de violencia que alcanzó su punto culminante en el tercer juego y darle una segunda oportunidad en un entorno totalmente diferente. En esta nueva vida, Kratos puede volver a empezar lejos del odio e intentar controlar la ira que dominó sus actos en el pasado. Para ello es clave la figura de su hijo, un chaval normal que intenta agradar al padre, que tiene todo por aprender y que comete fallos cuando se pone nervioso. Atreus saca el lado más humano de su padre al tiempo que éste enseña al chico a actuar como un dios. El personaje sigue teniendo la fuerza de siempre pero es ahora más humano y no le guía el odio, sino el amor y el afán de proteger a su hijo, en un viaje que, sin duda, nos sorprenderá.

Bayonetta 3

EL HACK'N SLASH MÁS ESPERADO Y EXCITANTE DE SWITCH

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Platinum Games**

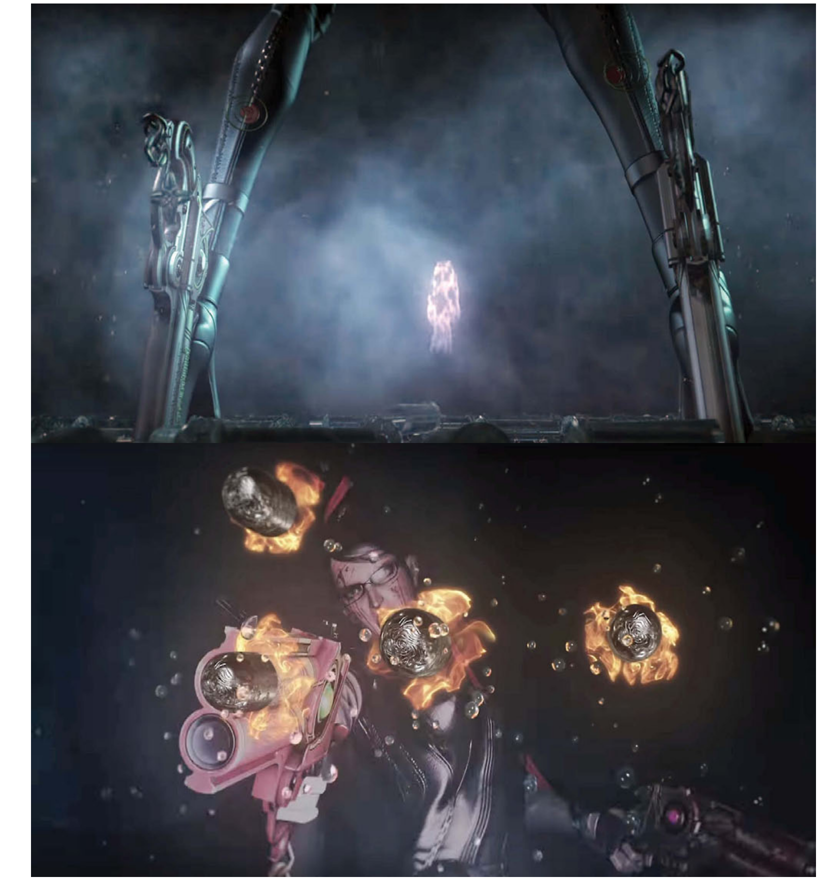
Género: **Aventura/Acción**

Plataformas: **Switch**

Origen: **Japón**

Lanzamiento: **2018**

Ha sido una de las grandes sorpresas que nos ha deparado la celebración de los Game Awards de este año. Nintendo y Platinum Games han aprovechado dicho evento para hacer público el primer vídeo teaser de *Bayonetta 3*. Tras muchos rumores que venían circulando acerca de la existencia de dicha producción, por fin tenemos la confirmación oficial. Eso sí, no se conocen demasiados detalles acerca de esta producción más allá de que, para empezar, va a ser exclusivo para Switch. Esto no nos pilla por sorpresa teniendo en cuenta lo sucedido con la segunda parte, el juego apareció en su día solo para Wii U... aunque también será reeditado en Switch en el mes de febrero junto con la entrega original en un pack extraordinario. Por desgracia no se conoce la fecha concreta de salida de *Bayonetta 3*, si bien sí que se ha desvelado que aparecerá en algún momento del año que viene (nosotros apostamos que lo hará a partir del tercer cuarto en adelante). ¿Y qué mas información se conoce acerca de este proyecto? Pues no mucho. Se sabe que nuevamente es Platinum Games el estudio que está dándole forma, que seguirá apostando por la fórmula hack'n slash que tan buenos resultados ha deparado hasta el momento... y quizá lo más llamativo, que nuestra bruja favorita tendrá que hacer frente a un enemigo de tal poder que incluso será capaz de partir en dos las balas que vayan dirigidas hacia él. Un título tan enigmático como prometedor que se ha convertido en uno de los más deseados para los usuarios de Switch.

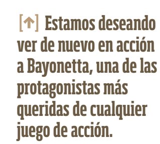


BAYONETTA 1 Y 2 BIEN JUNTITOS

Como no hay dos sin tres (o, en este caso, al revés), Nintendo y Platinum Games pondrán en liza el próximo 18 de febrero un pack magnífico que incluirá sendos ports de *Bayonetta 1 y 2*. Unas versiones que incorporarán ciertas innovaciones como la posibilidad de poder usar nuevos trajes para los protagonistas, la integración de un modo cooperativo local para dos jugadores en la segunda parte o poder grabar vídeos. Una fantástica noticia para todos los seguidores de la saga.







[↑] Estamos deseando ver de nuevo en acción a Bayonetta, una de las protagonistas más queridas de cualquier juego de acción.

[←] Aunque no se conocen demasiados detalles sobre esta aventura, se ha convertido en una de las más esperadas para los usuarios de Switch. Y no es para menos.



Dragon Ball FighterZ

DESCUBRE LA PELEA MÁS EXPLOSIVA Y POTENTE: ¡KAMEHAMEHA!

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Bandai Namco**

Desarrollador: **ASW**

Género: **Lucha**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Origen: **Japón**

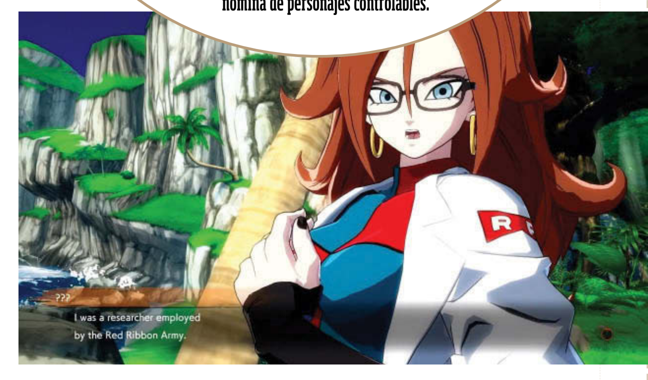
Lanzamiento: **26-01-2018**

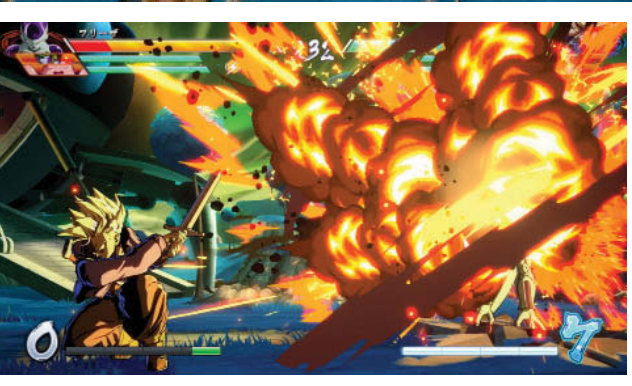
Los personajes más populares del mundo manganime creados por Akira Toriyama van a regresar. ¡Y por la puerta grande! Esa es la impresión que nos ha dejado la toma de contacto que hemos tenido con *Dragon Ball FighterZ*, el espectacular arcade de lucha de jugabilidad 2D que aparecerá a finales de enero en PS4, Xbox One y PC. Un título que desde luego no va a pasar desapercibido... ni tan siquiera para aquellos jugadores ajenos a este tipo de juegos o al universo *Dragon Ball* en general porque va a atesorar un cúmulo casi interminable de virtudes. Así de entrada el ritmo al que transcurrirán los enfrentamientos será casi demencial, combates en los que por cierto intervendrán hasta seis personajes, tres por cada equipo, luchadores que podremos ir alternando como creamos oportuno. El elenco de personajes, del cual todavía no se han desvelado todos los que formarán parte del mismo, albergará más de una veintena (como mínimo) de tipos tan queridos como Goku, Piccolo, Gohan, Vegeta o Freezer. Unos luchadores que serán capaces de materializar unos ataques tan poderosos como visualmente impactantes, siendo ésta precisamente otra de sus mayores cualidades. Pero lo mejor de todo es que, pese a la gran cantidad de acciones y movimientos que será posible efectuar (ataques combinados incluidos), el sistema de control será relativamente asequible, apto incluso para los novatos dentro de este género. Arc System Works y Bandai Namco tienen entre manos un caballo ganador que puede poner patas arriba el panorama de los arcades de lucha.



EL ANDROIDE 21, LISTO PARA PEGAR FUERTE

Una de las muchas sorpresas que va a depararnos *Dragon Ball FighterZ* es la presencia de (al menos) un personaje completamente inédito dentro de la saga *Dragon Ball*. Hablamos de la Androide 21, una creación del malvado Dr. Gero que gozará de una inteligencia y capacidad de combate superior... y un fuerte rechazo a la compañía Red Ribbon. Un personaje al que estamos deseando ver en acción y que se sumará a la ya de por sí generosa nómina de personajes controlables.





[↑] Las batallas quedarán fijadas por equipos de tres integrantes cada uno, pudiendo alternar la presencia de unos y otros a voluntad.

[←] Si en imágenes el título luce así de espectacular, no queremos decir nada lo que gana cuando es contemplado en movimiento...



Kingdom Come: Deliverance

AVENTURAS MEDIEVALES DE MUNDO ABIERTO... ¡Y GRAN REALISMO!

El equipo de Warhorse Studios está cuidando hasta límites insospechados lo que va a suponer su gran apuesta dentro del género de las aventuras de mundo abierto.

Bajo el nombre de *Kingdom Come: Deliverance* vamos a encontrarnos con un RPG de concepción sandbox que va a gozar de una gran personalidad y que va a apoyarse en dos pilares básicos primordiales: su increíble nivel de realismo y su casi enfermiza fidelidad histórica. Dos elementos que, por supuesto, quedarán respaldados por muchas otras cualidades... como su absorbente carga narrativa.

Basada en una historia real, el protagonista de esta aventura será Henry, el hijo de un herrero... cuya familia será asesinada y su pueblo natal, destruido. Sin apenas recursos ni, menos aún, aptitudes para defenderse, Henry comenzará un viaje de venganza que tendrá lugar en una región centroeuropea ambientada en el siglo XV. Una época que estará reflejada con todo lujo de detalles y, sobre todo, gozará de un gran realismo histórico, una de las máximas aspiraciones de los desarrolladores. Por eso mismo todo lo que vayamos contemplando mientras viajamos de un lugar a otro, desde casas y castillos a los trajes y ropajes que portarán los personajes, serán fieles reproducciones de los mismos que podían observarse en pleno siglo XV.

Esta interesante trama irá ganando todavía más fuerza a medida que progresemos y vayamos aprendiendo a blandir diferentes tipos de armas, a desenvolvernos con la nobleza, al ir ayudando a los diferentes personajes con los que nos vayamos cruzando... Una jugabilidad totalmente abierta y muy absorbente que nos concederá muchas sorpresas, pudiendo desde participar en carreras de caballos a perpetrar emboscadas o, incluso, hacernos pasar por monaguillos en un convento para dar con la identidad de un bandido al que tendremos que matar. Muy pocos juegos de su estilo pueden presumir de gozar de tal variedad de situaciones.

El ritmo al que transcurrirá la aventura será bastante más pausado de lo habitual en el género. Y tendrá su explicación: la búsqueda del citado realismo en toda su extensión. No podremos usar magia, efectuar saltos de varios metros de altura, propinar espadazos sin preocuparnos del cansancio, correr sin parar durante kilómetros ni materializar otras acciones que sí suelen darse en juegos como *The Witcher* o *Skyrim*, por ejemplo. El sistema de lucha seguirá a rajatabla unos límites físicos muy estrictos y será muy técnico, siendo necesario dominarlo a la perfección y, también, trazar ciertas estrategias básicas de combate para no acabar

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Koch Media**

Desarrollador: **Warhorse Studios**

Género: **RPG**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Origen: **República Checa**

Lanzamiento: **13-02-2018**

[!]

Según los desarrolladores, la aventura gozará de una extensión considerable e incluirá unas 80 misiones diferentes que podrán traducirse en unas 80 horas de diversión sandbox. Habrá juego para rato...

[↓] Será posible participar en misiones tremendamente variadas. ¡En una tendremos que hacernos pasar por monaguillos!



[↑] El aspecto que lucirán los trajes y armaduras de los personajes será muy fiel a los de su época.

[↓] El mundo abierto que acogerá esta obra nos ofrecerá total libertad de acción.

UNAS BATALLAS AUTÉNTICAS Y MUY REALISTAS

En su cruzada por tratar de implementar y obtener el mayor realismo posible, este RPG presentará un sistema de combate muy realista que quedará marcado por una barra de esfuerzo que limitará nuestras acciones, al estilo *Dark Souls*. Y cuando toque usar el arco y las flechas, tendremos que apuntar "a ojo" porque no habrá indicadores ni otras ayudas que valgan. Un desafío en toda regla que nos obligará a trazar tácticas y estrategias de combate para evitar morder el polvo.





[↑] Sin ser un título muy violento, algunas escenas de batalla serán impactantes.

[↑] Para desplazarnos con más celeridad podremos usar monturas... o usar los viajes rápidos.

con nuestros huesos (y nuestra sangre derramada) en el suelo. Un concepto que nos parece tan valiente como atractivo y que, además, nos mantendrá pegados al mando durante un mínimo de unas 40 o 50 horas... que podrán aumentar más todavía si nos animamos a exprimir la aventura al máximo. ¡Merecerá la pena!

Esta fórmula de juego tan interesante quedará bien acompañada por un trabajo gráfico a la altura. La dirección artística que será impregnada en el título nos parece muy sugerente, así como su parcela sonora, que estará conformada por un doblaje en inglés (con subtítulos en español) muy bueno y una banda sonora muy "auténtica", por así denominarla. *Kingdom Come: Deliverance* goza de un aspecto excelente y puede convertirse en una de las grandes sorpresas de 2018.

[?]

Aunque las versiones que probamos (PS4 Pro y PC) el juego mostraba un gran aspecto gráfico y era muy estable, tenemos curiosidad por conocer cómo rendirá técnicamente en los modelos clásicos de PS4 y Xbox One.

///Descubre un gran RPG que apostará por el realismo y la precisión histórica///





Kingdom Hearts III

EL CUENTO MÁS DESEADO DE DISNEY Y SQUARE ENIX

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Square Enix**

Desarrollador: **Square Enix**

Género: **Aventura**

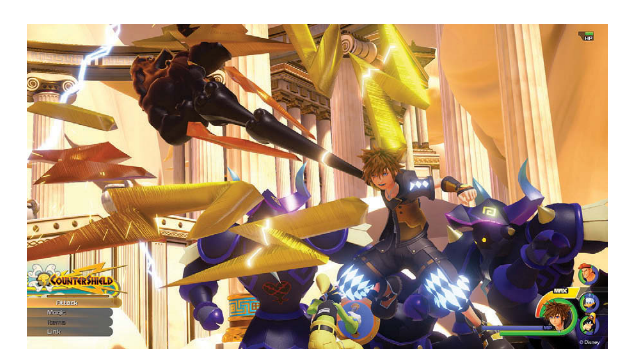
Plataformas: **PS4, Xbox One**

Origen: **Japón**

Lanzamiento: **2018**

Muchos de nosotros no encontramos el momento de volver a embriagarnos de esa fragancia única que sólo *Kingdom Hearts* desprende. Esta aventura con tintes de RPG volverá a ponernos en los pies de Sora para, con la ayuda de sus amigos Donald, Mickey, Goofy y compañía, poner fin al arco argumental centrado en Xehanort y encontrar esas respuestas que siempre hemos perseguido todos aquellos que disfrutamos con esta incunable saga de Square Enix. Una oportunidad única para volver a disfrutar de los majestuosos combates en tiempo real que siempre nos ha deparado esta franquicia y descubrir mundos inéditos en los que perdernos. ¡Nos morimos de ganas!







Shenmue III

LA TRILOGÍA INACABADA... DEJARÁ DE SERLO EN UNOS MESES

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Sega**

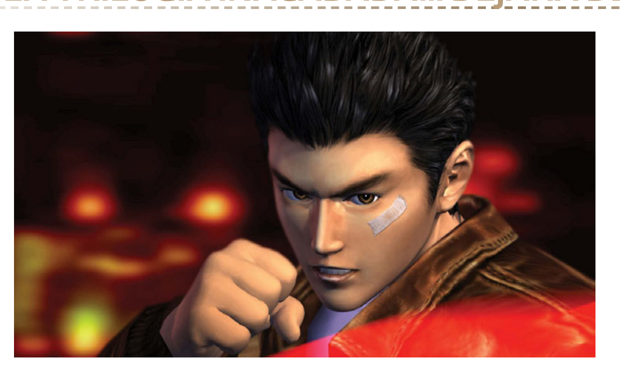
Desarrollador: **YS Net**

Género: **Aventura**

Plataformas: **PS4, PC**

Origen: **Japón**

Lanzamiento: **2018**



Un sueño que, ¡por fin!, se hará realidad. La gran obra inacabada de Yu Suzuki, *Shenmue*, se verá completa dentro de unos meses en el que seguramente es uno de los títulos más esperados del 2018. Ryo Hazuki seguirá su camino de redención y venganza en una aventura muy particular y atípica que englobará varios géneros diferentes... pero que seguirá apoyándose en una narrativa muy cuidada como principal valor. Esta tercera parte proseguirá la línea marcada en los dos clásicos de Dreamcast, tratando de respetar tanto su (única) experiencia lúdica como su excepcional ambientación. El gran viaje de Ryo Hazuki merecía llegar a su fin y, a lo largo de 2018, sabremos cómo acabará. O quizá no...





Spider-Man

LA AVENTURA MÁS ASOMBROSA DEL HOMBRE-ARAÑA

Uno de los personajes más aclamados de Marvel, Spider-Man, protagonizará el nuevo trabajo del prestigioso estudio Insomniac Games. Un título que será exclusivo de PS4 y que aparecerá en algún momento del año próximo. Una producción que goza de un aspecto deslumbrante en todos sus apartados y que, desde ya, es uno de los juegos más deseados para la consola de Sony. Asumiendo un estilo de juego en plan sandbox, podremos movernos libremente por la ciudad de Nueva York, urbe que gozará de un tamaño inmenso y, sobre todo, de una presencia gráfica impactante... ¡como el resto del juego! Y es que si hay algo que va a destacar de *Spider-Man* será su sensacional despliegue técnico, que intentará asemejarse al estilo visual de las películas de acción de Hollywood. Sin embargo su desarrollo beberá de otras fuentes, especialmente de lo disfrutado en esa gran saga de RockSteady llamada *Batman Arkham*. Un sistema de combate simple pero que dará mucho de sí, la posibilidad de actuar en sigilo para eliminar a los rivales de manera más sencilla, la mejora paulatina de las habilidades de Spidey y la posibilidad de cumplir varios objetivos secundarios serán algunas de sus señas de identidad jugables. Una dinámica de juego muy atrayente que, además, estará acompañada por algunas secuencias de acción prefijadas que aportarán un grado imponente de espectacularidad a la aventura. *Spider-Man* es una de las apuestas más fuertes de Sony para sus usuarios, una producción que tiene todas las papeletas de acabar siendo genial.

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Sony**

Desarrollador: **Insomniac Games**

Género: **Acción**

Plataformas: **PS4**

Origen: **Estados Unidos**

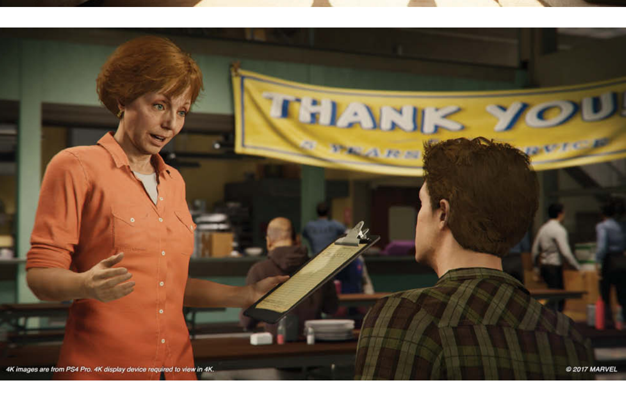
Lanzamiento: **2018**



UNA AVENTURA DE MUNDO ABIERTO SENSACIONAL

Como ya ocurriera en las ejemplares obras de Neversoft para formatos clásicos como PSX y Nintendo 64 entre otros, la nueva aventura de Spider-Man que prepara Insomniac Games nos permitirá disfrutar de una jugabilidad abierta y libre. Esta característica será una de las muchas virtudes que ostentará la aventura, dado que la trama que se nos irá narrando será totalmente inédita, gozaremos de una mecánica de juego muy variada y, también, podremos contemplar gráficos impactantes.





[↑] Spidey gozará de un aspecto así de fiel al original y, mejor aún, será capaz de efectuar un amplio número de acciones muy bien recreadas.

[←] Podremos dialogar con multitud de personajes. Esperamos encontrarnos con caras muy conocidas dentro del universo de Marvel. ¡Se admiten apuestas!





Far Cry 5

UN DÍA EN LA AMÉRICA PROFUNDA

ENRIQUE LUQUE DE GREGORIO

Compañía: **Ubisoft**

Desarrollador: **Ubisoft**

Género: **Acción (FPS)**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Origen: **Canadá**

Lanzamiento: **27-2-2018**

A estas alturas de la película, cualquier aficionado a *Far Cry* intuye lo que puede encontrar en una nueva entrega de la saga de Ubisoft. Es decir, un mundo abierto enorme, multitud de tareas por hacer y unos villanos dementes y carismáticos. Pero parece que en *Far Cry 5* los responsables de la serie han decidido ir un paso más allá.

Después de hacernos visitar diferentes escenarios a cual más exótico, como Sudamérica, África o incluso la Prehistória, Ubisoft se ha atrevido esta vez con un riesgo mayor: la América profunda. Es decir, aquella compuesta por los sectores más religiosos, conservadores y endogámicos de Estados Unidos. Un reto que promete hacernos volar por los aires, literalmente, muchos de los pilares tradicionales yanquis. Todo esto estará representado en el antagonista del título: Joseph Seed. Uno de esos personajes que lleva la palabra "maníaco" escrita en la frente. Solo hace falta echar un vistazo a su aspecto, a medio camino entre un hipster trasnochado y un telepredicador, para hacerse una idea de a qué nos enfrentaremos. Él y sus feligreses darán la impresión de haber salido de películas como *El Bosque* o *Easy Rider*, aunque el juego estará ambientado en la localidad ficticia de Hope (Montana). Y como suele ser habitual en cualquier comunidad rural cerrada y fanática, no recibirán precisamente con los brazos abiertos a los extraños; o sea, a nosotros.

Pero las novedades de *Far Cry 5* irán más allá de su argumento y su ambientación. Aunque los pilares básicos serán los mismos a los que la franquicia nos tiene acostumbrados, habrá lugar para la innovación. Por ejemplo en relación al protagonista del juego. Esta vez no habrá un héroe determinado, sino que será posible crear uno a nuestro gusto. Es decir, que el título incluirá un editor que permitirá seleccionar su género, raza y apariencia.

Esta idea, a priori, podría llevarnos a pensar que el juego perderá carisma. Pero parece que Ubisoft también ha pensado en eso. Al margen del tipo de personaje que queramos idear, su historia no estará definida desde un principio, sino que se irá desarrollando a medida que se avance en el juego. ¿Qué quiere decir esto? Pues, básicamente, que en función de las decisiones que se vayan tomando, el entorno también evolucionará. Todavía es pronto para saber cómo influirán las acciones del jugador en lo demás, pero el hecho de que

[←] **La violenta secta a la que habrá que enfrentarse en el juego responderá al nombre de La Puerta del Edén. Criaturillas del Señor...**

[!]

El despiadado Joseph Seed tiene pinta de ir a convertirse en uno de los enemigos más carismáticos del sector lúdico. Algo a lo que Ubisoft ya nos tiene acostumbrados en cada nueva entrega de la saga Far Cry.





[↑] El juego de Ubisoft incluirá todo tipo de fauna americana típica, y no hablamos solo de los conocidos sectarios...

[↓] En Far Cry 5, la accion estará asegurada. Y si es en avión, pues mejor.

ALGO MÁS QUE UNA MASCOTA

Que no os confunda su nombre de chicle, el perro Boomer promete ser un compañero muy útil en Far Cry 5. No solo atacará a los enemigos o robará sus armas, sino que también será un seguro de vida contra los animales salvajes o a la hora de seguir una ruta alternativa. Además, no podrá morir durante los combates, aunque sí quedarse aturdido durante un rato.





[↑] El cooperativo de la campaña volverá a ser uno de los puntos fuertes del título.



[←] ¡Con la Iglesia hemos topado! Los edenistas del juego no serán una comunidad lo que se dice pacífica.

[?]

Aunque crear un personaje mola, a veces se echa de menos un protagonista carismático. Y tenemos ganas de saber hasta qué punto serán importantes nuestras acciones a lo largo de la aventura.

///Far Cry 5 apostará por la acción y la libertad como señas de identidad///

se haya pensado en ello ya nos parece un acierto a tener en cuenta.

En cualquier caso, no estaremos solos en *Far Cry 5*, en ningún sentido. Por un lado contaremos con la ayuda de un perro que hará las veces de aliado y compañero; y por otro tampoco faltará uno de los grandes pilares de esta saga: su modo cooperativo. Algo con lo que los creadores del lanzamiento ya han sacado pecho, garantizando que permitirá estrategias diferentes a si se juega en solitario. Además, también parece que *Far Cry 5* ofrecerá una libertad total, incluso comparándose con otros capítulos anteriores. Según sus desarrolladores, será posible elegir hacia dónde nos dirigimos y el orden en el que se quieren llevar a cabo las misiones sin ningún tipo de impedimento. Más o menos como en *Skyrim*, salvando las distancias.

Y por supuesto, las habituales señas de identidad propias de la serie estarán de vuelta. Es decir, la posibilidad de pilotar distintos vehículos, hacerse con un arsenal devastador, realizar todo tipo de misiones, principales y secundarias, vérselas con animales salvajes o hasta pescar. Vamos, que en el nuevo *Far Cry 5* habrá sitio para todo, menos para el aburrimiento.



Soul Calibur VI

VE AFILANDO EL MANDO PORQUE VUELVE LA LUCHA CON ARMAS

(TREMEDAL)

Compañía: **Bandai Namco**

Desarrollador: **Team Soul**

Género: **Lucha**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Origen: **Japón**

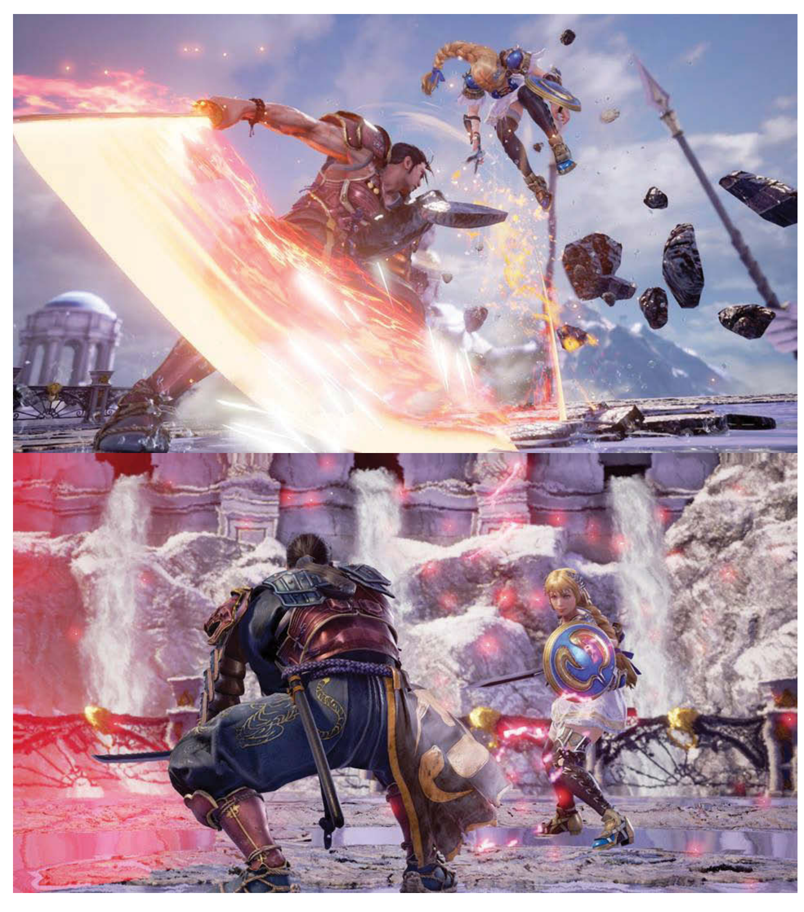
Lanzamiento: **2018**

En 2018 se cumplen 20 años del nacimiento de la serie *Soul Calibur* de juegos de lucha con arma blanca, y Bandai Namco ha decidido celebrarlo con el lanzamiento de la siguiente entrega de la serie, que será la primera en esta generación de consolas.

En *Soul Calibur VI* lucharemos en escenarios del siglo XVI reviviendo la lucha entre dos espadas legendarias -Soul Edge y Soul Calibur- ya que la principal caracerística de esta serie de lucha es que se combate con armas, y cada personaje tiene un estilo propio y un arma única. Los creadores de *Soul Calibur VI* quieren rendir homenaje al primer juego de la serie y han optado por usar colores vivos y luminosos.

El anuncio del juego llegó en la PlayStation Experience celebrada a primeros de diciembre, y vino acompañado de un vídeo en el que veíamos que se mantienen los tres ataques clásicos (con un sistema de piedra-papel-tijera) y nuevas mecánicas como el Reversal Edge con el que podremos defendernos del ataque del rival sin que nos rompa la defensa y contraatacar con un potente ataque. El productor de la serie, Motohiro Okubo, ha afirmado que, con este movimiento, quiere que el jugador sienta que es un espadachín o un luchador legendario sólo empuñando un arma, de ahí que cuando se activa el movimiento bloqueamos, esquivamos y contraatacamos a cámara lenta.

No tenemos fecha aún para el lanzamiento en las tres plataformas previstas, pero Okubo sí señaló que será a lo largo de 2018.





20 AÑOS DESDE EL PRIMER SOUL CALIBUR

Aunque *Soul Blade* (en Oriente se llamó *Soul Edge*) salió en 1995, el primer *Soul Calibur* ya con este nombre se lanzó en 1998, en arcade y, al año siguiente, en Dreamcast, con 10 personajes nuevos y 9 que repetían de *Soul Blade*. Aquel primer *Soul Calibur* estrenaba el sistema de combate de movimiento multidireccional que permitía al personaje moverse en ocho direcciones por el escenario. En 2008 salió en Xbox 360 para Xbox Live Arcade y desde 2012 está disponible para iOS.





[↑] Habrá personajes nuevos pero también regresan grandes clásicos de la serie como Sophitia y Mitsurugi.

[←] Team Soul optó por usar Unreal Engine tras probar con varios de los motores gráficos internos de Bandai Namco porque era el que más se ajustaba al aspecto que le quieren dar al juego.

The Last of Us: Part II

SUPERVIVENCIA ADULTA Y ESCALOFRIANTEMENTE REAL

Posiblemente es el juego más esperado por la mayoría de usuarios de PS4. *The Last of Us: Part II* destapará el tarro de las esencias el año próximo con una historia que continuará las andanzas de Joel y Ellie (los protagonistas de la primera parte). Y lo hará con una aventura que volverá a gozar de una historia muy compleja y densa en el mejor de los sentidos, una trama de la que por cierto no se sabe gran cosa más allá de la aparición de nuevos personajes... algunos de ellos muy peligrosos y despiadados. Durante la aventura tendremos que hacer frente ya no sólo a los monstruos de turno, sino también a una especie de organización (o secta) temible. Un marco narrativo muy sugerente en el que tendrá lugar una odisea en plan thriller que volverá a hacer hincapié en los mismos aspectos que ya disfrutamos en la primera entrega. El factor supervivencia resultará fundamental y muchas veces la mejor solución para resolver un conflicto será pasar desapercibidos. Evidentemente habrá situaciones en las que no será posible ésto último y tendremos que pasar a la acción, escenas que nos acelerarán el pulso por su desgarrador nivel de realismo y elevada carga gore. Para mantenernos con vida (aunque sea durante un minuto más) también será fundamental investigar los escenarios en busca de víveres, munición, objetos curativos y demás ítems útiles. Una jugabilidad abierta y siempre sorprendente que servirá para hacernos vivir una aventura madura, violenta y recreada como sólo Naughty Dog sabe hacer.

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía:
Sony

Desarrollador:
Naughty Dog

Género:
Aventura/Acción

Plataformas:
PS4

Origen:
Estados Unidos

Lanzamiento:
2018



VIOLENCIA EXPLÍCITA

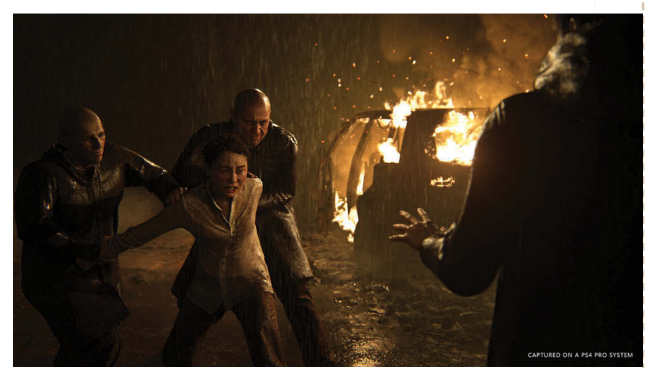
Mucho se ha hablado ya acerca del tráiler de *The Last of Us: Part II* que se proyectó durante la pasada edición de la feria París Games Week. Un metraje que nos dejó muchos detalles acerca de lo que podemos esperar de este título, comenzando por el elevado grado de violencia y gore que formará parte de la aventura. Una muestra de la clara orientación adulta que llevará consigo esta gran producción, algo que no debería escandalizar a nadie a estas alturas...





[↑] Ellie ganará más protagonismo en esta ocasión, personaje que se mostrará más maduro que el que conocimos en la primera parte.

[←] La aventura volverá a gozar de un apartado gráfico incontestable. Nos hemos quedado sin palabras ante el realismo que exhibirá.



[!] El hecho de que en cada combate intervengan hasta seis personajes a la vez es algo que pocas veces se ha visto en un arcade de lucha. Una fórmula de juego tan atípica y arriesgada como seductora y excitante.

Dissidia: Final Fantasy NT

LA FANTASÍA MÁS ESPERADA DE LA LUCHA 3D ESTÁ DE REGRESO

Todos los que disfrutamos con esa gran portátil que fue PSP tenemos varios juegos grabados en nuestra memoria. Uno de estos títulos es *Dissidia: Final Fantasy*, una obra que sirvió para conmemorar el 20° aniversario de la saga y que supuso una gran sorpresa para los incondicionales de la franquicia de Square Enix. Un arcade de lucha de jugabilidad abierta en 3D tan atípico como espectacular y muy táctico que, tras una segunda parte destinada también a esta consola, ahora le llega el turno a PS4 de acoger una nueva incursión dentro de este acogedor universo.

Estrenado hace ya muchos meses en formato recreativa en tierras niponas, dentro de nada por fin vamos a poder disfrutar de esta nueva edición de esta subsaga. Bajo el nombre *Dissidia: Final Fantasy NT*, los usuarios de PS4 van a poder vivir en exclusiva apasionantes combates por equipos formados por tres integrantes, una característica que hará único a este juego de lucha tan particular, desmarcándose de lo que suelen ofrecer el resto de juegos del mismo género.

Una de sus características fundamentales será precisamente el hecho de poder jugar online con hasta cinco jugadores más, algo inédito en este tipo de producciones. Debido a esto la comunicación y el planteamiento táctico entre los diferentes jugadores será fundamental para obtener victorias, aspecto que se acentuará debido a las particularidades que nos brindará el propio desarrollo de cada combate. Nuestra meta será la de acabar con la salud de nuestros tres oponentes, algo tópico, pero la forma de hacerlo será muy diferente de lo habitual. Sí, porque cada personaje dispondrá de una doble barra, la de salud y la de bravura, pudiendo efectuar dos tipos muy distintos de ataques que reducirán una u otra. ¿Y para qué servirá la mencionada bravura? Pues para causar todavía más daño con cada uno de nuestros golpes. Un sistema bastante complejo al que se añadirán otros elementos como la posibilidad de realizar las clásicas invocaciones y ataques especiales, por lo que requerirá de cierto aprendizaje. Un toque RPG que quedará bien afianzado por otros ingredientes propios del género, como por ejemplo las diferentes clases que presentarán los luchadores. El plantel estará conformado por más de 25 de los personajes más queridos de la saga, desde Lightning a Cloud, Vaan, Noctis, Tidus y tantos otros igual de conocidos y venerados. Cada uno de ellos quedará englobado en una categoría diferente (hostigadores, conjuradores, etc.) y, en función de ella, sus aptitudes básicas serán muy marcadas y se especializarán en los ataques a distancia, en el empleo

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Square Enix**

Desarrollador: **Team Ninja**

Género: **Lucha/RPG**

Plataformas: **PS4**

Origen: **Japón**

Lanzamiento: **30-01-18**





[↑] Los personajes más queridos de toda la saga estarán presentes en este curioso arcade de lucha 3D. ¿Cuál es vuestro favorito?

[↓] Los toques RPG serán muy evidentes.

[↑] Visualmente será una producción muy cuidada y nos regalará multitud de escenas tan impactantes como las que veis aquí.

[←] Lejos de ser típico y convencional, el desarrollo de los combates será muy táctico, espectacular... ¡y por equipos de tres integrantes!

[?]

La versión para recreativas lleva siendo un éxito en Japón desde hace ya mucho tiempo pero, como nunca llegó a nuestras fronteras, no sabemos el alcance comercial ni el recorrido que tendrá esta versión para PS4 aquí...

de magia... Durante las batallas podremos movernos con total libertad por los escenarios, mapeados que poseerán un tamaño realmente amplio y que, cómo no, estarán extraídos de los diferentes episodios de la serie principal. Una propuesta única y muy particular dentro del terreno de la lucha que, además, quedará rematada por un acabado gráfico sensacional. El modelado de los protagonistas será muy detallado y gozarán de unas animaciones muy suaves y variadas, mientras que los fondos lucirán un aspecto excelente y muy reconocible. La lucha más atípica y atractiva de Square Enix se desatará el 30 de enero en PS4. ¿Os la vais a perder?



Project Octopath Traveler

ROL CAUTIVADOR Y TRADICIONAL EXCLUSIVO PARA SWITCH

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Square Enix**

Desarrollador: **Square Enix**

Género: **JRPG**

Plataformas: **Switch**

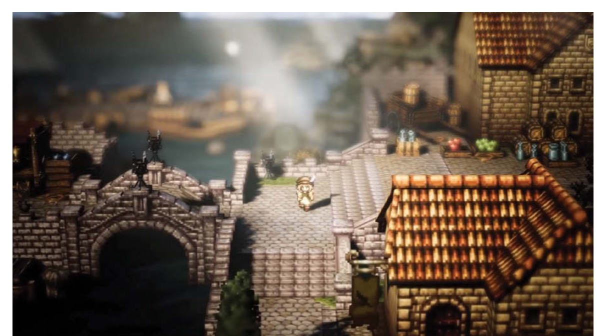
Origen: **Japón**

Lanzamiento: **2018**

Switch ha tenido un gran año de estreno y, por lo que podemos intuir, parece que 2018 va a ser igual de bueno. Y lo hará gracias a títulos como éste, un JRPG de pura cepa cuya demo apareció hace tiempo en la eShop y nos dejó emocionados. Dotado de un apartado estético realmente exquisito y coqueto, en este JRPG tradicional podremos sumergirnos en una historia muy madura en la que será posible controlar a múltiples personajes (muy diferentes entre sí), y entablar combates muy tácticos que transcurrirán por turnos. Un título que gozará de una personalidad tremenda y el buen hacer del equipo que dio vida al excelso *Bravely Default*.







Final Fantasy VII Remake

SE ACERCA EL RENACER DE UNA AVENTURA RPG LEGENDARIA

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Square Enix**

Desarrollador: **Square Enix**

Género: **RPG**

Plataformas: **PS4**

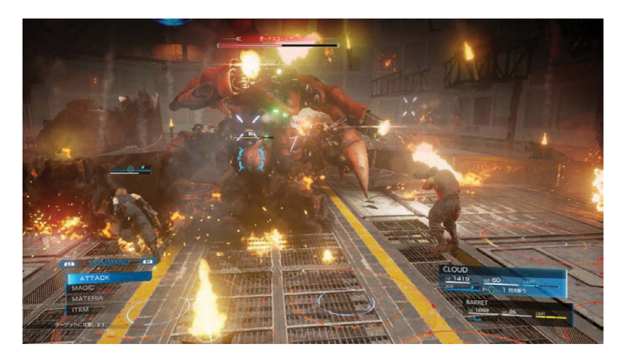
Origen: **Japón**

Lanzamiento: **2018**



La simple mención de *Final Fantasy VII* nos pone la carne de gallina a muchos de nosotros. Una obra insuperable nacida en PSX que Square Enix piensa rehacer desde cero para alegría de los millones de usuarios de PS4. Un renacer que estará repleto de cambios e innovaciones, comenzando por su imponente apartado visual totalmente generado en 3D. Pero su notable cambio estético será casi una anécdota en relación a lo mucho que se modificará su desarrollo: combates en tiempo real, libertad total de exploración, escenas inéditas, desafíos nunca vistos, una nueva perspectiva a la hora de narrar la historia... *Final Fantasy VII Remake* tiene un potencial descomunal.







The Inpatient

ADÉNTRATE EN UNA AVENTURA INQUIETANTE Y ATERRADORA... SI TE ATREVES

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Sony**

Desarrollador: **Supermassive Games**

Género: **Terror**

Plataformas: **PlayStation VR**

Origen: **Reino Unido**

Lanzamiento: **24-01-2018**

Blackwood Pines. Recordad bien este nombre porque este será el lugar donde viviréis una de las pesadillas más inmersivas, absorbentes y sobrecogedoras que hayáis vivido jamás. Un centro sanitario especializado en tratamientos psiquiátricos al que iremos a parar tras sufrir un accidente y perder nuestra memoria. Esta aventura diseñada para PlayStation VR servirá como precuela de *Until Dawn*, una de las mejores aventuras de terror de los últimos tiempos. Pero claro, dada la naturaleza de esta nueva producción, en esta ocasión podremos palpar el miedo, la angustia y la tensión con un grado de intensidad mucho mayor. ¿Recordáis lo que sentisteis al recorrer el mundo de *Resident Evil VII: Biohazard* en modo VR? Pues eso... El desarrollo, sin embargo, será más pausado que el vivido en la obra de Capcom, dado que la exploración, los puzles y la interacción con los personajes secundarios formarán la columna vertebral que dará vida a la jugabilidad. Una propuesta "sosegada" que romperá su ritmo pausado en ciertas ocasiones con escenas que conseguirán dar un vuelco a nuestro pobre corazón. Nosotros ya hemos podido probar una ración de lo que nos espera a partir del 24 de enero, y podemos aseguraros que vais a respirar una atmósfera inquietante, sobrecogedora... ¡y a llevaros unos sustos increíbles! *The Inpatient* es una de las producciones para PSVR más interesantes y cuidadas de todas las que nos aguardan para el próximo año.



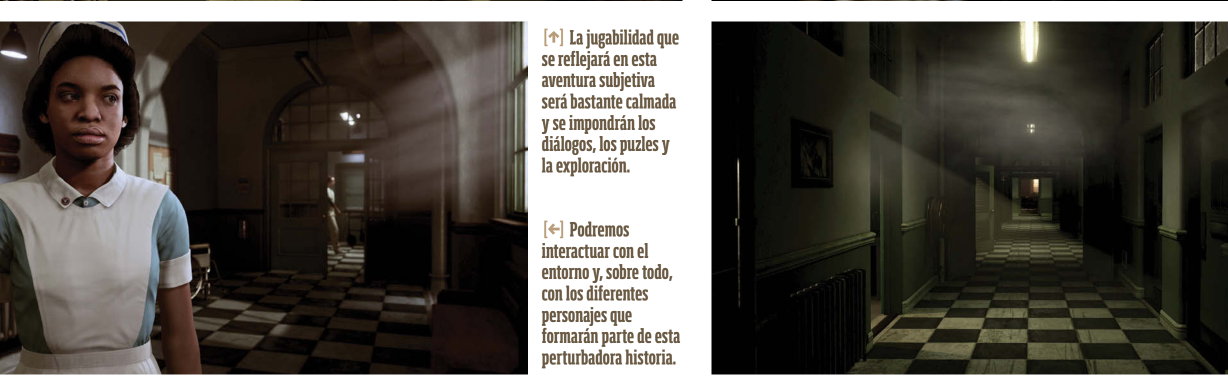


UNA PRECUELA IGUAL DE ATERRADORA

Until Dawn supuso una agradable sorpresa para todos los amantes de las aventuras de miedo y misterio. Precisamente *The Inpatient* será una precuela de dicha obra de Supermassive Games, dado que todo lo que sucederá en este título exclusivo para PSVR tendrá lugar 60 años antes de lo que vivimos en *Until Dawn*. Por eso mismo disfrutaremos de una ambientación impecable que nos permitirá sumergirnos en los años 50... aunque lo haremos desde el interior de un psiquiátrico.

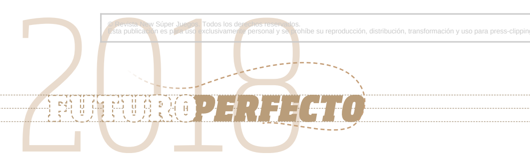






[↑] La jugabilidad que se reflejará en esta aventura subjetiva será bastante calmada y se impondrán los diálogos, los puzles y la exploración.

[←] Podremos interactuar con el entorno y, sobre todo, con los diferentes personajes que formarán parte de esta perturbadora historia.



Ghost of Tsushima

EXPLOSIÓN SAMURÁI DE MUNDO ABIERTO EN EL JAPÓN FEUDAL

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Sony**

Desarrollador: **Sucker Punch**

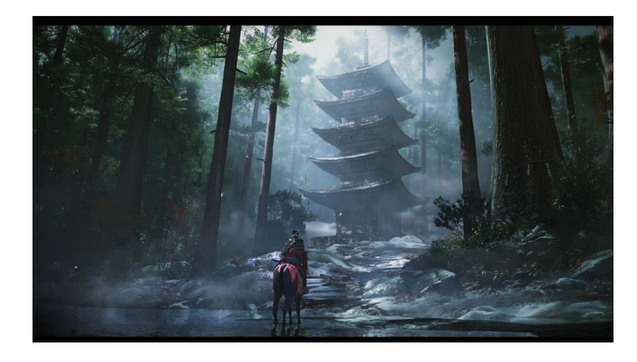
Género: **Aventura/Acción**

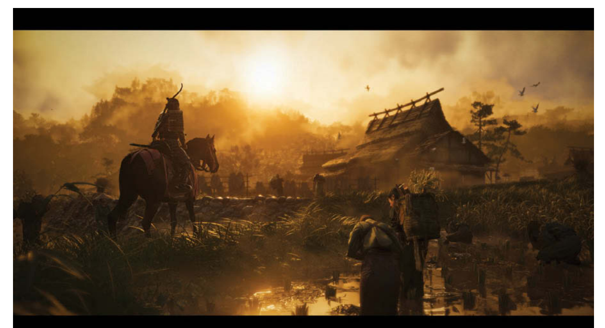
Plataformas: **PS4**

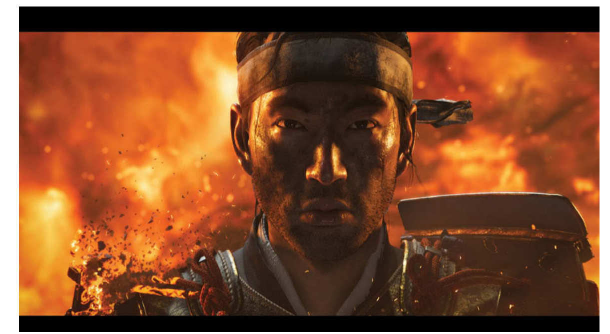
Origen: **Estados Unidos**

Lanzamiento: **2018**

El afamado estudio Sucker Punch está encargándose de moldear esta nueva IP de la que no se conocen demasiados detalles pero que, a pesar eso, goza de un aspecto irresistible. La trama nos meterá de lleno en la era del Japón feudal (concretamente en el año 1274) y tendremos que tomar partido en la invasión de la isla Tsushima por parte del imperio mongol. La jugabilidad será en plan sandbox y primará la acción, aunque también se añadirán otros elementos como el sigilo, la exploración y los diálogos con personajes no controlables. Una aventura que gozará de una ambientación excelente... y de un acabado técnico a la altura de las mejores obras de PS4.







Shadow of the Colossus

PRONTO ASISTIREMOS A UN NUEVO RENACER DE UN AUTÉNTICO MITO

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Sony**

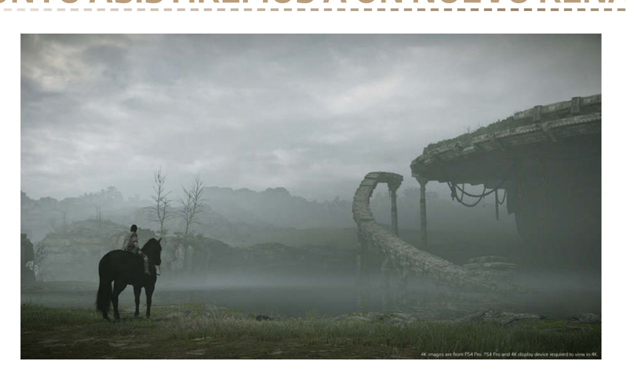
Desarrollador: **BluePoint Games**

Género: **Aventura**

Plataformas: **PS4**

Origen: **Estados Unidos**

Lanzamiento: **07-02-2018**



Si *Ico* consiguió emocionarnos, *Shadow of the Colossus* fue todavía un paso más allá. El clásico de PS2 va a presentarse en PS4 dentro de unas semanas con una remasterización que, como podéis contemplar, gozará de un acabado gráfico mucho más conseguido que el original y, también, que el observado en la posterior remasterización para PS3. Una nueva disposición gráfica que ensalzará aún más los valores principales de la Ópera Magna de Fumito Ueda: una historia tierna y cautivadora, 16 bestias magníficas a las que ir dando caza, una banda sonora inolvidable y un toque de distinción imposible de explicar. Un juego por el que muchos suspiramos.





Days Gone

¿SOBREVIVIRÁS EN UN MUNDO LLENO DE INFECTADOS Y HUMANOS AGRESIVOS?

En el mundo abierto de *Days Gone* es difícil sobrevivir: una pandemia ha ido acabando con el ser humano convirtiendo a los que se infectan en unos seres agresivos incapaces de razonar, y las personas que aún no han mutado se agrupan para defenderse y conseguir la mayor cantidad de recursos sin tener ningún reparo para utilizar todo tipo de violencia. Controlamos a Deacon St. John, un lobo solitario que fabrica sus propias armas (hay sistema de *crafteo)* y que ha de vérselas con los infectados y los humanos (y los primeros no tienen por qué ser los peores) Las demos que hemos visto muestran distintos tipos de infectados: los *freakers* son rápidos y a veces atacan en hordas, y los *newts* actúan en solitario. También puede haber animales infectados.

El mundo de juego desempeñará un papel destacado porque podremos convertirlo en aliado usando elementos que encontremos o, por ejemplo, liberando a una horda para que sean los infectados quienes acaben con los humanos de un campamento. El clima también influirá, de forma que si nieva nos encontraremos más *freakers* porque a ellos les gusta el frío.

Si a esto le unimos un sistema aleatorio de sucesos vemos que cada misión puede cambiar mucho según el clima y los sucesos que encontremos y podremos jugar con acción directa, sigilo, usando algún elemento de los escenarios... Esta variedad en la jugabilidad y unos gráficos magníficos nos han convencido para añadir el juego a la lista de deseados para 2018.

TREMEDAL

Compañía: **Sony**

Desarrollador: **Bend Studio**

Género: **Acción**

Plataforma: **PS4**

Origen: **Estados Unidos**

Lanzamiento: **2018**

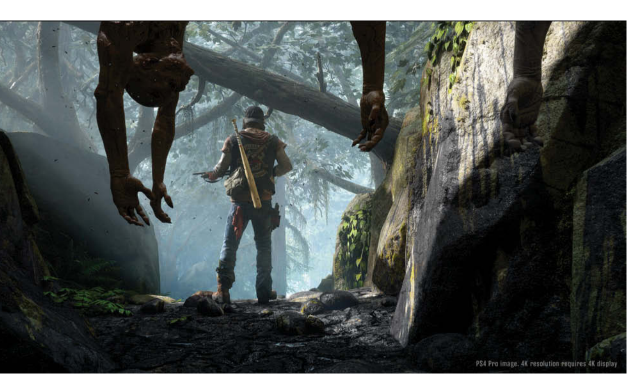




SÚBETE A MI MOTO

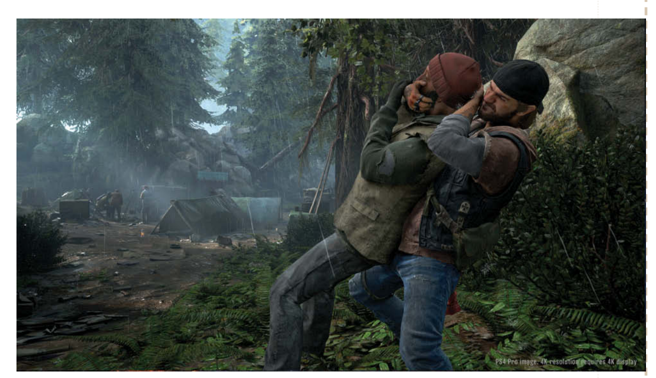
Deacon era un motero solitario antes de que la pandemia casi acabase con la Humanidad, así que tiene sentido que su moto sea casi un personaje más. Deberemos estar pendientes de que no se quede sin gasolina y cuidar el motor y, a cambio, nos permitirá escapar de bastantes situaciones peligrosas, aunque hay algunos infectados y animales –como los lobos– que corren muy rápido y nos alcanzarán, llegando a derribarnos de la moto si no les disparamos justo a tiempo.

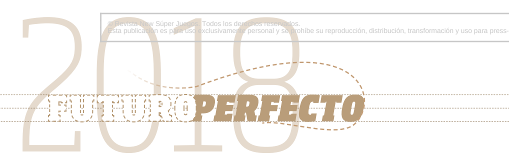




[←] Algunos humanos cuelgan "muros de carne" para entretener a los seres que lleguen con hambre y no lleguen a entrar en los campamentos.

[→] El combate cuerpo a cuerpo es brutal y con unas animaciones muy realistas: golpes bajos, patadas, puñaladas... como si se tratase de una película o serie de acción.





Detroit: Become Human

COMIENZA LA REVOLUCIÓN DE LOS ANDROIDES. ¿SERÁ PACÍFICA O VIOLENTA?

TREMEDAL

Compañía: **Sony**

Desarrollador: **Quantic Dream**

Género: **Aventura**

Plataformas: **PS4**

Origen: **Francia**

Lanzamiento: **2018**

En un futuro no demasiado lejano los androides han llegado a tal punto de perfección que es difícil distinguirlos de las personas, a las que sustituyen en multitud de trabajos.

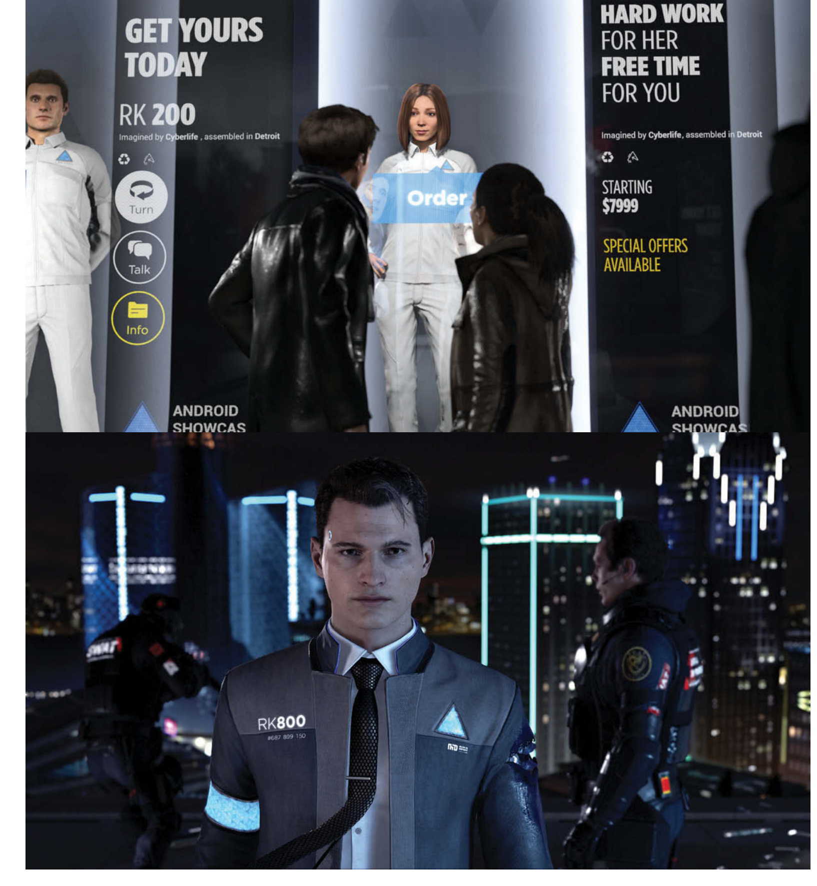
Hasta tal punto son las máquinas semejantes a nosotros que algunas desarrollan emociones humanas y surge un ansia de libertad (un tema que han tratado películas como *Blade Runner* o *Inteligencia Artificial* y series de televisión como *Westworld*). Tenemos que liderar esa rebelión y tomar las riendas del destino de los robots. Con este telón de fondo Quantic Dream presenta una aventura en la que hay múltiples elecciones de acción y según lo que vayamos decidiendo la historia se desarrollará por caminos diferentes.

Es una forma de jugar en la que lleva 20 años profundizando David Cage, el director del estudio,y que ya desarrolló de forma muy acertada en *Heavy Rain*. Igual que en aquel juego de PS3, en *Detroit: Become Human* podrá morir alguno de los protagonistas sin que suponga el game over de la aventura.

Las variaciones de la historia son tantas que el guion tiene 2.000 páginas, pero esto permitirá que el jugador construya la historia que quiere, y si llevará a cabo esa rebelión androide de forma pacífica o con un enfrentamiento directo por la libertad contra los humanos. Tendremos que decidir cómo actuar en temas muy variados, desde en qué consiste ser seres humanos a la libertad de acción y pensamiento o el maltrato infantil. Y todo con un realismo gráfico impresionante que promete sacar los mejor de PS4 y PS4 Pro.

PODÍA HABER SUCEDIDO DE OTRA MANERA

En los vídeos hemos visto algunos ejemplos de cómo se pueden bifurcar las distintas historias; en la demo que ha mostrado el estudio, un grupo de robots "rebeldes" libera a otros que estaban en venta y los gana para la causa. Puede hacerlo casi sin ser percibido ni dañar a nadie o entrando por las bravas con un alunizaje y dejando tras sí un rastro de fuego, depende de lo que investiguemos los escenarios, las conversaciones con otros personajes y las decisiones que tomemos.







[↑] Connor es un androide que ayuda a la policía investigando los escenarios, y hasta actúa como mediador en un secuestro.

[←] A Kara la conocimos en una demo técnica en 2012, antes de convertirse en parte de Detroit donde es una robot propiedad de un maltratador.



GAME

LAS MEJORES EXCLUSIVAS SIEMPRE EN GAME



CONTENIDO ADICIONAL EXCLUSIVO



CONTENIDO ADICIONAL EXCLUSIVO



CONTENIDO ADICIONAL EXCLUSIVO



REGALO LIBRETA STAR WARS

Limitado a 10.000 unidades



REGALO PÓSTER DOBLE CARA

Limitado a 10.000 unidades



REGALO CAJA METÁLICA

Limitado a 2.000 unidades



REGALO PÓSTER DOBLE CARA

Limitado a 10.000 unidades



REGALO CARETA Y CAMISETA

Limitado a 3.000 unidades



REGALO DLC + PÓSTER

Limitado a 2.000 unidades

Oferta no acumulable a otras promociones y limitada a stock exclusivo en tienda. Cada regalo se entregará junto a la compra de su respectivo juego.


anno domini MCDIII
Kingdom Come
Deliverance
RESÉRVALO YA EN GAME
LIMITED COLLECTOR'S EDITION
INCLUYE:
• FIGURA DE HENRY DE POLIRESINA DE 15 CM.
• MAPA MEDIEVAL DEL JUEGO
• STEELBOOK® OFICIAL
• LIBRO DE ARTE DE TAPA DURA
• BANDA SONORA OFICIAL
13.2.18
PS4
XBOX ONE
STEAM
WARHORSE
DEEP SILVER
© 2017 Warhorse Studios s.r.o., Kingdom Come: DeliveranceÆ is a trademark of Warhorse Studios s.r.o. Co-published by Deep Silver. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Austria.
Deep Silver and its respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.